

#239 Türkiye

oyun dergisi

Aralık 2016 - 1500 TL (Yeni Sayı) 179 TL (Eski Sayı)

LEVEL

WATCH DOGS 2



İNCE

PERFORMANS İNCELİKLE BULUŞTU

EN YENİ GRAFİKLER İLE %40'İN
ÜZERİNDE PERFORMANS ARTIŞI



VR 6RE (Phantom Pro) -047TR

| EN YENİ 6. NESİL INTEL® i7-6700HQ İŞLEMCİLER | WINDOWS 10 HOME |
| GEFORCE® GTX1060 GDDR5 6GB | 16GB DDR4 | 128GB +1TB 7200RPM |
| 14 FHD | VR READY | COOLER BOOST 3 | THUNDERBOLT™ 3 | WTFAST | TRUE COLOR TECHNOLOGY |
| DRAGON CENTER | X BOOST | NAHIMIC 2 | STEELSERIES ENGINE 3 |
INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



SATIŞ NOKTASI

Vatan
COMPUTER

Vatan Bilgisayar
www.vatanbilgisayar.com



HACK'N RUN

Konuştuk, bekledik, videoları izedik ve sonunda Watch Dogs 2'ye kavuştuk. Bu sırada suratımıza Dishonored 2 ve Call of Duty: Infinite Warfare da çarptı, onları da büyük ettik evimize. Tüm bu oyunları da hevesle beklediğimiz için hepsini inceleme görevi bana düştü fakat pıgım değilim... Bahsettiğim üç oyuna ilgili görüşlerim ilerleyen sayfalarda yer alıyor fakat bilmelisiniz ki aynı oyunu Watch Dogs 2 oldu. Ubisoft AC oyunlarındaki o garip bağımlılık yaratan formülü gene uygulamış...

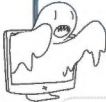
Bunun yanında dergide 2017 yılının en çok beklenen oyunlarını derlediğimiz bir dosya konusu da bulunuyor. Yalnız fark ettik ki totem yapıp beklediğimiz devasa bir oyun listesinde yok. Kismet...

Ve elbette PS4 Pro... PS4'ün bir üst versiyonu olarak nitelendirilebileceğimiz PS4 Pro Türkiye'ye ayak bastı ve 4K TV sahibi herkesin dikkatini çekti. İleride daha da fazla oyunun PS4 Pro'nun gücünden yararlanacağını düşününce de PS4 Pro'nun iyi bir tercih olacağı ortaya çıkıyor. Daha fazla bilgi için Kurşat'ın PS4 Pro incelemesini Donanım bölümünde okuyabilirsiniz.

Bu arada Şubat ayında bildiğiniz veya şu an öğreneceğiniz üzere LEVEL, 20. yaşına basıyor. Evet, belki de sizden daha yaşlı bir dergi LEVEL ama genç ruhunu da işinin ehli yazarları sayesinde koruyor. Elbette LEVEL'in 20. doğum günü sayısı özel olacak ve çalışmalarımıza başladık bile.

Herkese iyi oyunlar, 2017'de görüşmek üzere!

Not: Bu arada KarıKoca Gaming'i tam kadro dergiye dahil etmiş bulunuyoruz. Ceyda "Çepçiden" Doğan Karış'tan sonra İker Karış da artık LEVEL'de. Tekrar hoş geldi, eserlikler getirdi.



Tuna Şentuna
editor@level.com.tr

Promo Kodu

Mynet Oyun indirim kodu kullanım rehberi 16. sayfadadır.



LEVEL

Bu ay vizyona girecek olan Star Wars: Rogue One'dan (Episode Üç buçuk) beklentileriniz neler?



Tuna Şentuna

Büyük bir beklentim olmamakla birlikte, belki de amaç bu defa bir "hit" üretmek olmadıysa, daha rahat ve orijinel bir senaryo görebiliriz, The Force Awakens beni pek mutlu etmemiştir zira...



Emre Öztınaz

Tüm hayatım boyunca bu filmi bekledim, 1977 yılına da ilk Star Wars'u sinemada izlediğimde bile hayimde hep bu film vardı. Sanırım ağlayacağım, smf. Ben kulp Star Wars. (Benim adıma Kürşat yazmış bu cevabı. Star Wars'u sevmeyi çok istedim hatta çok da denedim ama olmadı, olmadı... Nokta.)



Kürşat Zaman

Açık konuşayım, ben bu episode'lar arasını doldurarak hikâyeyi genişletmeye bayılıyorum. KOTOR'dan beri bu durum böyle. Bunda da şahane vakit geçireceğimi hissediyorum.



Cem Şancı

Yeni filmin biraz daha "yetişkin" bir içeriğe sahip olmasını bekliyorum. Yetişkin derken, yanlış anlaşılmasın. Star Wars filmleri, başından beri hep biraz ergen izleyicilere hitap etmeyi hedeflemiş yapımlardı. Ancak Star Wars'ın büyük fanatik kitleleri zaman içinde büyüdü ve artık 40'lı yaşlarını yaşıyorlar. Bu yılki ara öykünün, eski fanatlara hitap eden, daha hardcore, daha seri, daha savaş odaklı bir yetişkin öyküsü olmasını bekliyorum.



Ertuğrul Süngü

Beklentim hiç de az değil. Hatta yedinci filmiden sonra, ilk üçlemeyi severler için bomba bir film geliyor gibi hissediyorum. Yine de Dünya'nın farklı noktalarından bir araya toplanan oyuncular karması nasıl bir atmosfer yaratacak merakla bekliyorum. Kötü bir B-Movie de olabilir, muazzam bir Star Wars filmi de...



Ertekin Bayındır

Mevzu yeni bir Star Wars olunca, beklentisi de yüksek oluyor. Bu seralar ne çok izlenisi film geldi ya! Hangisine gideceğimi şaşırdım resmen. Gerçi enteresan bir şekilde hepsine de yetiştim, kendimi mi ayıyordum ne?



LEVEL

#239 Aralık 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kurus@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı yayin@doganburda.com.tr
Tuna Şentuna ton@doganburda.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Ceyda Doğan Karag

Ege Tölek

Erman Uluhan

Erman Uluhan

Ertuğrul Süngü

Fırat Ayıldız

İbrahim Karag

Merve Çay

Oca Karasoy

Rafet Kazan Moral

Recep Baltas

Selçuk İslamoğlu

Sımay Erdoğan

Tolga Yıkasıl

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Uzun s@doganburda.com

Ankara Temalicio: Erdal İpekçen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yaşar Denizel

Projelele Direktörü (Tüket Kişili Temalicio): Ferit Özkayrak

Baskı Direktörü: Çiğdem Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Uzun

REKLAM

Grup Başkane: Viki Habif

Grup Başkane Yardımcısı: Koray Biliç

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Halice Tarkan, htarkan@doganburda.com

Elvan Çiçi, ecici@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 05, Faks: 0 212 336 53 03

Reklam Teknik Müdürü: Nurettin Kırnıoğlu

Tel: 0 212 336 53 03 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 00

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 51 - 58

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 02 - 03

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yayın Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Beşik, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bülent Müstacık ve Arkadaşları San. A.Ş.

Duduluğu Org. San. Bölgesi, 1. Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03 Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

Dağıtım: Yayın A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Yeri: Yenil, ismi, yıl

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, resim, illüstrasyon ve konular her hakla saklıdır. İzni, kaynak gösterilerek dışarıya yayımlanamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

EFSANE OYUNUN İLK KİTABI ARTIK TÜRKÇEDE



“MIEVILLE VE NEIL GAIMAN
GİBİ SAPKOWSKI DE
ESKİYİ ALIP YENİLİYOR...
FANTASTİK TÜRDE TAZE
BİR AÇILIM.”
—Foundation

“BU KİTABI GERÇEKTEN,
GERÇEKTEN ÇOK
BEĞENDİM...
SAPKOWSKI'NİN
DÜNYASINDAKİ
HİÇBİR KARAKTER
SİYAH-BEYAZ DEĞİL.
GERALT VE CANAVARLAR
DÂHİL HERKES GRİNİN
BİR TONU.”
—The Deckled Edge

“DÜNYADAN BIKMIŞLIĞI
VE SAYISIZ SAVAŞTA
GELİŞTİRİLMİŞ GÜÇLERİ,
GERALT'I BÖYLESİNE
İLGİNÇ BİR KARAKTER
YAPIYOR.”
—Edge



twitter.com/pegasusyayinevi



facebook.com/pegasusyayinlari



instagram.com/pegasusyayinlari


PEGASUS
www.pegasusyayinlari.com



LEVEL #239

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 06 Takvim
- 10 Çabla Sorulara Yanıt Arıyor
- 12 Mavra Board
- 14 Haberler

22 Neo'nun İzinde

24 Merccek Altında

İLK BAKIŞ

- 28 Day of Infamy
- 29 Wasteland 3
- 30 Starsector
- 31 Subsistence

32 Astronot

DOSYA KONUSU

- 34 2017'nin En Çok Beklenen Oyunları

İNCELEME

- 44 Watch Dogs 2
- 50 Dishonored 2
- 54 Call of Duty: Infinite Warfare
- 58 Tyranny
- 60 Killing Floor 2
- 61 Football Manager 2017
- 62 The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition
- 63 World of Final Fantasy
- 64 Dragonball Xenoverse 2
- 66 Planet Explorers
- 67 Planet Coaster
- 68 Candle
- 69 Yesterday Origins
- 70 Fractured Space
- 71 Steins;Gate 0
- 72 Blazblue: Central Fiction
- 73 Yomawari: Night Alone
- 74 Silence
- 75 Mobil incelemeler

- 77 Online
- 82 Sihirdar Postası
- 84 CS:GO
- 86 Firtina Güncesi - HoTS

88 LEVEL Spor Departmanı

- 91 Donanım

96 RPG

- 98 Market

- 101 Kültür & Sanat
- 104 Paralel Evren
- 105 Alt Evren
- 106 Otaku-chan!
- 108 Cosplay Republic

- 110 Köşe Yazıları

- 114 Next LEVEL

DXRACER®



Oyuna
YENİ KOLTUKLAR
Katılıyor!



6 Aralık Dead Rising 4

1 Aralık

Second Coming (PC, Mac)
Maize (PC)

2 Aralık

Sleep (Xbox One, PS4, PC)

6 Aralık

Dead Rising 4 (Xbox One, PS4)
The Last Guardian (PS4)
Shadow Tactics: Blades of the Shogun (PC, Mac)
Arizona Sunshine (PC, Vive)

8 Aralık

Yakuza 6 (PS4)

13 Aralık

Dragon Ball Fusions (3DS)
Stuffed (PC, Vive)
The Little Acre (PC, Mac)

15 Aralık

Akiba's Beat (PS4)
SaGa: Scarlet Grace (Vita)

16 Aralık

Fastigium (PC, Vive)
Dispatcher: Revoke (PC)
Reconquest (PC)

20 Aralık

Eagle Flight (Vive)

30 Aralık

HVR-01 (PC)
Shadows of Adam (PC)



msi

NVIDIA
GEFORCE
GTX



SERT OYNA, SESSİZ KAL

MSI GeForce® GTX 1050 / 1050 Ti



GAMING X



■ GTX 1050
■ GTX 1050 Ti

1080p Yüksek Detay CS:GO ve League of Legends performance



Renkli LED Işıklandırma



Rakipsiz Soğutma



Tek Tıklaymayla VR İçin Hazır

ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR ?

Oyun dünyasının merak edilenleri burada!

Ne zaman RPG oyunlarını oynamaya ara vermelisiniz?

- Anneniz, babanız veya arkadaşınız sizden bir şey rica ettiğinde istemeden de olsa bakışlarınız karşınızdaki kişinin kafası üzerine kayıp bir ünlem işareti arıyorsa...

- Çantanızı açtığınızda içindeki her şeyin nicelik ve niteliklerine göre düzgün bir şekilde sıralanmış olduğunu görmeyi bekliyorsanız...

- Bir talihsizlik yaşadığınızda veya bir hata yaptığınızda, "Zararı yok, son save'den alırım..." veya bir başan elde ettiğinizde, "LEVEL atladım" diye düşünüyorsanız...

- Hediyeelik eşya dükkanlarında satılan kılıç ve

hançerlere bakıp, "Bunların damage'ı kaç acaba?" diye düşünüyorsanız...

- Oyunu rüyalarınızda da oynamaya devam ediyorsanız, RPG oyunlarına bir miktar ara vermekte fayda var.



Meriç "Çabla" Bozkurt

Strateji oyunlarında neden barışçıl bir yöntem izleyemezsiniz?

C: Bu durum en çok eşimin başına gelir... (Kendisi sıkı bir strateji oyunu hastasıdır.) Kısaca, izin vermezler arkadaşım. Açarsınız haritayı, dersiniz ki bu sefer etliye sütlüye karışmayacağım, teknoloji ve bilimle ilerleyeceğim. Bir süre kimse sizi ellemez ama ondan sonra bir federasyona gidersiniz veya farkında olmadan birinin tavuğuna kıpt dersiniz, hooop nükleer savaş! Çünkü siz her ne kadar barış yanlısı olsanız da illa ki menfaatleri sizinkilerle çatışan bir komşunuz olacaktır. Strateji oyunlarında tabii ki de barışçıl oynayabileceğiniz senaryolar da mevcuttur. Ama ana görevi izlerken barışçıl kalmak neredeyse imkansızdır.

Adı üstünde strateji, taktik, gelişme... ve tabii ki savaş. Her ne kadar bir haritanın üzerinde renkli alanlardan oluşan "kom-

gucuklar" iseniz de mutlaka sağdan soldan bir yerden bir komşu bir rahatsızlık çıkarır. Sebepleri değişik olsa da bu rahatsızlıklar hep savaşla sonuçlanır. Sonra da kendinizi

asker üretip, ekonomi, refah ve bilimi bir tarafa bırakıp kırmızı kuvvetleri haritada takip ederken bulursunuz. Zor zanaat canım bu stratejiler...



Mavra Board

Bu ay oyundan kafamızı kaldıramadık ve o yüzden bu kısmı da derginin yapay zekasına devrediyoruz. Şimdi o konuşacak.

Buayr yapay zeka..

- Bana yapay deme, ağzını burnunu kırarım!

Yapay zekamız biraz sinirli gibi, onu kenara alalım.

- Beni kenara alma, senin kalbini kırarım!

Evet, yapay zekamız belli ki kirgin bir arkadaş. Kırıyor ya hanı, oradan kirgin. Hahaha. Evet. Çok oyun oynadık, sonunda bu hale geldik. Esprilerin kalitesi bu seviyede.

O yüzden iyisi mi siz şey yapın, biz de öyle diğer şeyi halledelim.

Evet iyi günler.



Dishonored 2:
Call of Duty:

Watch Dogs 2:



Wow!

Emre dünyadaki talihli 1500 kişiden biri oldu ve şahane bir Blizzard hediyesine kavuştu. Bir anahtarlık (şaka.) Streets of Warcraft adında enteresan bir artbook geldi Emre'ye. Bununla tam olarak ne yapacağımızı bilemiyoruz ama onun sevdiği kesin.

Blizzcon 2016

Hayal kırılgılığı ve heyecan bir arada...

Beklentilerin en yüksek olduğu firmalardan biri şüphesiz ki Blizzard. Takip edenler bilirler ki Blizzard eğer bir oyunundan memnun değilseniz, o oyunu iptal etmekten asla çekinmez. Hal böyle olunca her yıl geleneksel olarak gerçekleşen etkinlik olan Blizzcon'dan da beklenti oldukça yüksekti. Üstelik bu yıl Blizzcon'ın konuluğunun 25. yılını kutluyor olması beklentileri katbekat artırdı. 4-6 Kasım tarihlerinde gerçekleşen ve festival tadında geçen bu dev etkinliğe, gelin yakından bakalım.

20. yılında Diablo

Starcraft II üçlemesinin sonuna gelinmiş. Overwatch geçtiğimiz Mayıs ayında piya-

yasa çıkmış ve World of Warcraft: Legion da henüz hayalimize girmişken, uzun süredir -adam akülü- bir güncelleme almayan ve bu yıl 20. yılını kutlayan Diablo'dan büyük sürprizler beklemek kadar doğal bir şey olamazdı. Herhalde. Herkasin de ortak görüşü bu yıl bir eklenti paketi duyurulacağı ya da Diablo IV'ün tanıtılacağı yönündeydi. Etkinliğin en büyük hayal kırıklığı işte tam da bu noktada yaşandı...

Diablo II'den tanıdığımız Necromancer sınıfı ve önümüzdeki dönemde eklenecek iki yeni bölge dışında hiçbir şey tanıtılmadı. Üstelik Necromancer sınıfını açmak için bir dizi üzerine para ödenek zorunda kalacağımızı duyunca şoke olduk. Haklarını yememek lazım ki ilk Diablo'yu Diablo III motorunda aynı piksel piksel ve 8 yönlü hareket edebilen karakterlerimizde oynayacak olmak oldukça güzel (!) olacak... "The Anniversary Dungeon" isimli eklenecek olan bu zindan ise her yıl sadece Ocak aylarında aktif olacak. Şimdi buradan yapımcılara sormak istiyorum. Necromancer'ın ekleneceği bir eklenti paketi ve en azından yeni bir "Act" yapmak çok müzordur? Vaktinizi retro Diablo gibi yereye niye harcıyorsunuz güzel kardeşlerim benimi?

İçerik bombardımanı

Diablo'nun ekaïne World of Warcraft'tan oldukça hareketli aylar geçiriyoruz. Oyunu oldukça güncel tutmak istediklerini defalarca dile getiren yapımcılar sözlerine sadık kalarak ve Legion henüz çıkmamışken ilk içerik yaması olan 7.1'i yayınladılar. Bu yama ile birlikte Karazhan'a geri döndük. Mini raid tadındaki bu zindana ek olarak Trial of Valor adında yeni bir raid'e de başladık. İlk defa bu denli hızlı hareket eden Blizzard, Blizzcon'da karakter dengelemelerine ev sahipliği yapacak olan 7.1.5 yamasını ve arkasından da daha büyük çaplı bir yama olan 7.2'yi tanıttı. 7.2 yaması "The Tomb of Sargeras" ile

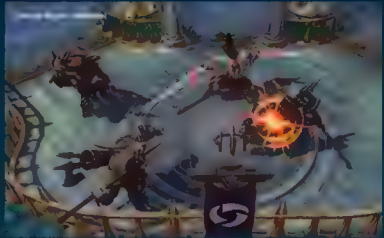
Broken Shore'a geri döneceğiz. Biz savaşçı Legion istilasının kalbi olan Broken Shore'a taşımaya çalışırken, düşmanlarımız da tüm hızıyla Broken Isle'a saldırıya geçecekler. Saldırıları bölge bölge gerçekdeğecek ve saldırı altındaki bölgede hava kararsız, havada da Legion'a ait savaş gemileri yer alacak. Ayrıca normalde bu bölgede yer alan ve World Quest ismi verilen görevler de pasif konuma geçerek yerlerini Legion'ın o bölgeden uzaklaştırmamız sağlayacak olan yeni görevlere bırakacaklar. Bu görevleri yaparken islimizi kolaylaştıracak şeylerden biri de uçan bineklerin 7.2 ile birlikte yeniden oyuna ekleniyor olması. Herkesi oldukça sevindirecek bu habere ek olarak, her sınıfa özel uçan binekler de bizleri bekliyor olacak. Durun daha bitmedi! 7.2 bunlarla sınırlı kalmayarak Cathedral of Eternal Night isimli ve dört boss'tan oluşan yeni bir baş köşük zindana da ev sahipliği yapacak. 7.2 ile eklenen Karazhan'ın aksine bu defa yeni zindan Normal, Heroic, Mythic ve Mythic+ zorluk seviyelerine sahip olacak. Evet, hala bitmedi! PVP Brawl ismi verilen yeni bir PVP modu da WoW'a ekleniyor. Diğer Blizzard oyunlarında yer alan Brawl'lara benzer şekilde içtececek olan bu mod, hafiflik olarak değişiklik gösterecek. Örneğin; Arathi Basin'ın kıy versiyonu oyuna eklenecek ve, görünümü oldukça güzelcek ve bu yüzden, etrafımızda olan biteni bile zor göreceğiz! Diğer bir örnek ise 16'e 15 Arenal Olusacak. Kaosu düşünmek bile oldukça eğlenceli görünüyor! 7.2 sonrasında ise 7.2.5 ve 7.3. yamalarının detaylarını yazıntayacaklarını söyleyen yapımcılar, ilerisini için de ipucu vermeyi unutmadılar. 7.2'den sonra Argus'a gidiyoruz, hazırlanın!

Firtına Güncesi!

WoW'dan sonra beni en çok heyecanlandıran panel konuşucu Heroes of the Storm oldu. Ancak burada yer işgal etmek yerine, tüm detayları yer aldığı Heroes of the Storm sayfamızdan olan Firtına Güncesi'ne yönlendirmek istiyorum. Tuna'nın konuyu bundan daha iyi anlatacağı kesin!

Necromancer'in

ekleneneği bir ekler paketi ve en azından yeni bir "Act" yapmak çok mu zordu? Vaktiniz neye harcıyorsunuz gözünüzdeki Diablolara? Kardeşlerimin benim?



Ve diğerleri...

Overwatch oldukça değişik bir kahramana, merhaba demek üzere. Hacklemek konusundaki oldukça yetenekli olan Sombra... Görünmez olabilen, önceden açıldığı bir cihaz ile sonradan bu noktaya geri dönebilen bu kahramanın en büyük yeteneği elbette rakipleri hackleyerek yeteneklerini kullanamaz hale getirmesi. Sağlık paketlerini de hackleyerek işlemiz duruma getireceğini ayrıca belirtelim. Şundan eminim ki değişik bir deneyim bizi bekliyor. Yeni kahramanın yeni sıra duyurulmuş yeniliklerden biri de Overwatch League. Blizzard, Overwatch'ın ranking sistemini geliştirmek ve dünya çapında bir etkinlik oluşturmak istiyor gibi görünüyor. Konuyu şöyle açalım; her büyük şehri temal eden bir Overwatch takımı bulunacak. Bu şehirler, bulunduğulan konuma göre Asya, Avrupa, Amerika gibi bölgelerde yapılacak olan şampiyonalarla katılacaklar. Bölgelerden çıkan şampiyonlara göre de dünya çapında turnuvalar düzenlenecek.

Overwatch'ta halihazırda yer alan normal sezonların sonunda, o şehirden yer alan en büyük oyuncuları görülebilecek. Böylece o şehrin en iyi oyuncuların bir araya getirilerek bir takım oluşturulabilecek. Blizzard'ın tanıtım videosuna göre de her takım ve oyuncuları da sözleşmeler yapılacağını yönünde. Sitede yer alacak tasvirine göre hangi maçın nasıl kaçta, yer alacağı buradan duyurulacak. Anlatılan o ki -yine tanıtım videosuna göre- topa bakacak, futbol gibi bir düzen oluturulmak isteniyor. Blizzard bu istediğinde ne kadar başarılı olabilecek, bunu elbette zaman gösterecek ancak anlatılanlar beni heyecanlandırmadı değil.

Ve geldik Hearthstone'un duyurulmuş dördüncü ekleni paketi olan Mean Streets of Gadgetzan'a. Gadgetzan'ın suçla ve korkuyla

yöneten üç aile yer alıyor. Bu aileler; Grimy Goons ailesi Hunter, Paladin, Warrior, Lotus ailesi Druid, Rogue, Shaman ve son olarak Kabal ailesi ise Mage, Priest, Warlock olarak sınıflara ayrılmış durumdadır ve oynanan sınıf göre "Discover" kartları sunuluyor. Bu da demek oluyor ki Warlock oynarken Mage kartı ya da Paladin oynarken Hunter kartı çekilebilecek. Bu sayede farklı kombolar görmek mümkün olacak ve bunun da oyuna yeni bir heyecan katacağı ortada.

Son olarak StarCraft II'ye değinmek istiyorum. StarCraft II üçüncü ve son Nova görev paketine kavuşuyor. Hatta siz bu yazıyı okurken çıktan kavuşmuş olacak zira paketi çıkış tarihi 22 Kasım 2016. Çok fazla bir yenilik tanıtmıyan StarCraft II penelinden akıldarda kalansa daha önce Google'da AI araştırmasını üstlenmiş olan DeepMind isimli şirketin Blizzard ile ortaklaşa olarak çalışmaya başladığı oldu. Bu da StarCraft II için yapay zekanın gelişeceği anlamına geliyor. Bana göre biraz geç kalmış bir hamle gibi gelece de kim bilir, belki de amaçları StarCraft II için bilgi toplamaıdır. :) Biraz hayal kıldığı dolu bir Blizzard olduğunu söyleyebilirim. Özellikle Diablo severler için büyük ayıp olduğu apak ortada. Temennimiz seneye daha dolu bir Blizzard. Herkese bol Blizzard'lı günler dilerim. :) **Emre Öztınar**





Mynet'in en sevilen oyunları için %20 indirim!

Türkiye'nin bilgiim devlerinden Mynet ve LEVEL bu ay sizlere Mynet Oyun'un en sevilen ÇKO ve Web oyunlarının Mynet Ödeme seçeneğinde (Mynet üzerinden kredi kartı ve havela) geçeri %20 İndirim Kupon kodu hediye ediyor. Gelir hediye kuponlarını kullanabileceğiniz oyunlara kısaca göz atalım:

Smeest

Mynet'in en sevilen ve en çok oynanan MMO oyunudur Smeest. Arkadaşlık ve sosyal tabanlı bir ikinci yaşam oyunudur. Tamamen ücretsiz üyelik ve oyun keyfini sunmaktadır. Web üzerinden oynanan oyunda farklı üyelik sistemlerini kullanarak (Mynet direkt üyelik, Facebook, Google+ ve diğerleri) hemen üye olarak avatınızı oluşturma şansına.

DrakenSang Online

"Bigpoint"ın sevilen oyunlarından olan DrakenSang Online mynet ayncağı ile oynama keyfini sunmakta. MMOHNS/RPG (Hack and Slash – Role Playing Game) severlerin yollarıdır oynadığı bu oyunda sınıfını seçip hemen emansizlerle savaşma kabiliyetini.

Dark Orbit

Web tabanlı Uzay – Akademi oyunu olan Dark Orbit Bigpoint tarafından geliştirilmiştir ve Mynet üzerinden yayınlanmaktadır. Dünya, Venüs ve Mars olarak tarafından binni seç ve geleceğin hakimiyetini sen kur!

Farmersang

Arkadaşlarla beraber oynayabileceğin en heyecanlı çiftçilik oyunu. Bigpoint Games'in popülerliği ve yine Mynet'in yayıncılığıyla sizleri bekliyor.

Desert Operations

Web tabanlı savaş oyunu olan Desert Operations savaş/strateji oyunun içerisinde Türkiye'de En Çok oynanan RTS oyunlarından biridir. Yüzlerce farklı sığın sistemi, binlerce online oyuncu ile biriktirmiş en üst seviyeye gelmeye ne deriniz?

War2 – Red Alert

Türkiye'nin En Yeni Web Tabanlı Strateji oyunu War2 – Red Alert. 3 taraftan binni seçip Düşmanın yönetimini almak, arkadaşlarımızla birleşip kendi tarafını güçlendirebileceğiniz harika bir oyun.

ÇKO Oyunları

Türkiye'nin ilk ve en çok oynanan Okay, 101, Çanak, Okay, Tavla, Batak, King, Türk Poker gibi oyunların bulunduğu sayfadır. Binlerce kişinin bulunduğu oyun odaları ve milyonları toplanmış bir masa başı oyun dünyası sizleri bekliyor.

Kod Kullanım Rehberi

Yukarıdaki kodları yukarıdaki oyunlarda satın alırken kullanmanız gerekmektedir. Bu kodları Mynet'te bulunan "Kodlar" bölümünde de kullanabilirsiniz. Her kodun bir kullanım hakkı vardır. Kodları dergisi verilen kodu girip indirimden yararlanabilirsiniz.

Kodların son kullanma tarihi: 31 Ocak 2017 olup, her kod sadece tek bir alışveriş için geçerlidir. Kodların kullanılması olabilecek sorunlarda lütfen Mynet Hattı üzerinden (0852 536 16 96) veya geris.enerji@mynet.com adresini kullanarak talebinizi belirtilebilirsiniz.



Hep aynı gamepad mi?

Sony iki yeni cihazı oyunculara sunmaya hazırlanıyor

Her ne kadar PS4'ün DualShock 4 gamepad'ı gayet iyi iş görse ve PS4 Pro ile yeni enmiş olsa da, Sony daha gelişmiş ve daha çeşitli gamepad'lerin de tercih edileceğini düşünüyor. Bu bağlamda da iki tane farklı firmaya anağı ve ilk firma da birer tane gamepad hazırladığında, Razer ve Nacon'un üretmekte olduğu bu yeni gamepad'ler daha çok e-spor oyuncularına hitap ediyor. Yanı sıra haftada birkaç kez PS4'unu aç yorsanız bu gamepad'lere ulaşmaya değ-

mez zira açıklanana göre Razer'in Raju modeli 150 Sterlin gibi bir rakamdan satışa sunulacak. Burada Türkiye'de en iyi ihtimalle 700 TL'ye bu manzı demek. Raju's modelinde ekstradan iki tane omuz tuşu ve iki tane de gamepad'in arkasında yer alan tetik tuşu bulunuyor. Ön tarafta özel bir kontrol paneli de yer alan Raju'ya iki farklı kişisel profil de yükleyebilirsiniz. Nacon'un Revolution Pro modelindeyse dört tane ekstra tuş, daha

hassas analog kollar, dört farklı kişisel profil ve Xbox One Elite gamepad'indekiler gibi bir yon tuşu takımı bulunmakta. Ayrıca gamepad'in ağırlığı da değiştirebilmek için bir hazne de eklenmiş. Gördüğünüz üzere daha fazla tuş ve daha iyi hassasiyet getiren bu gamepad'ler sıradan bir oyuncunun almasına pek gerek yok. Yine de "daha iyi" diyorsanız, Aralık ayının ortasından itibaren bu gamepad'leri internetten takibe alabilirsiniz. ■

Battlefield'ın ardından...

Project Wight, bize Vikinglerin karanlık yüzünü gösterecek

Sizi Battlefield'in baş tasarımcısı David Goldfarb ile tanıştırayım. Üstadımız Battlefield'in yanında başka işler de yapıyor ve bu da The Outsiders adında, bağımsız bir oyun firmasının başını çekmek. The Outsiders da meğerse buca zamandır enteresan bir oyun üzerinde çalışıyormuş: Project Wight. Geçmişte ve fantastik bir zaman diliminde geçen oyunumuzda Vikingler başrolde. Vikingler ile de bazı yaratıklar arasında bir nüfuzet var. İnsanlar yaratıklara savaş ilenim durumunda ve onları buldukları yerde

öldürüyorlar. Bu kiliye senaryoyu toparlayan durum ise oyunda bizim yaratıkların tarafında olmamız... Şöyle ki Vikingler kıtımızı neredeyse dünyadan silmiş durumda. Yakaladıkları arkadaşlarımızı da hunharca katlediyorlar. Biz de genç bir yaratık olarak bir maceraya çıkıyor ve Vikinglerden yer yer hoş buca kapıyoruz, yer yer de onlara dünyayı zindan ediyoruz. Kontrol ettiğimiz yaratık oyunun başlarında genç ve ufak olduğu için insanların girilemeyeceği yerlere giriyor, duvarlara tırmanıyor ve gizliliği ön plana koyuyor. Daha sonra ise

gelişiyoruz ve düşmanlarımızı bağırarak versenletiyor, açıklarını bulunca da üstlerine atlayıp onları etkisiz hale getirebiliyoruz. Yıkarak korkmamız da gerek yok çünkü sadece bir uçan sincap gibi havada süzülebiliriz...

Anıca bir oyun öncesi bu enteresan gözüktüyor ama senaryonun derçekten iyi olması lazım ki o yaratık anıca kalmayın. Project Wight hakkında daha fazla bilgi edindiklerimizde detaylı bir makale yapacağımızı da bildiririmiz. ■





SON DAKİKA!

FFXV'e bir ilk gün güncellemesi geliyor ve bu güncelleme'nin adı da Crown olarak belirlenmiş. Eğer oyunu aldyasınız bu güncelleme ile Kingsglaive'den sahneler, daha fazla yemek reçetesi ve bir takım başka güzellikler de terfide edilecektir.

2017'nin başlarında PS4 için, PS Vita'nın en iyi oyunlarından olan Danganronpa: Trigger Happy Havoc ve Danganronpa 2: Goodbye Despair geliyor. Bunlara ek olarak yayınlarda da Danganronpa: Another Episode: Ultra Despair Girls adındaki ara Danganronpa oyunu da PS4'te kendine bir yer bulacak. Meraklılarına duyurulur.

Dishonored 2'deki "New Game Plus" modunu arzulayan, bu mode bu ay içinde kavuşacak. New Game Plus ile tüm güçlerini kazandıktan karakterinizi oyunu baştan oynayabilecektir.

Geriye oyunculuk gösteren Xbox 360 oyunlarının kutuları artık Xbox One kutuları olarak güncelleniyor. Arkılıca bir hamle.

Her ne kadar EA Titanfall serisini devam ettireniyi kafaya koydu da oyunun yapımcısı Respawn Entertainment, bu konuda net konuşmekten çekiniyor. Herhalde başka bir oyun var akıllarında.

PSVR desteği de sunacak olan Myst in ruhane takipçisi Oblivion, PS4'e geliyor.

Sevgiler gününü evimizde geçirmemize neden olacaktı ne güzel Persona 5... İse var ki oyuna Japonca ve İngilizce seslendirme desteği eklemek adına, yapımcı firma Atlus oyunu 4 Nisan'a erteleli. Böylece oyunu rahatlıkla oynayıp inceleyebileceğiz.

Bir FFXV haberi daha... Oyun PS4 Pro'da 4K-30fps veya 1080p-60fps desteği sunuyor. TV'nize göre PS4 Pro'nuzun nereden ne kadar yararlanabilecektir.

Şu vakte kadar neden oyunda yer almadığını anlayamadığımız Akuma, sonunda Street Fighter V'e geliyor. Akuma hakkında daha fazla bilgiyi Aralık ayında gerçekleşecek olan PlayStation Experience etkinliğinde öğreneceğiz.

Bekleyeni çoktu ama Warcraft 1 ve 2'nin herhangi bir şekilde yeniden yapılmayacağını öğrenmiş bulunuyoruz. (Warcraft 4 yapınlar zaten.)

Her ne kadar iyi bir oyun olmasa da Mafia II, 2K Games'in en hızlı satış oyunu olma sırasını yakaladı.

Tekrar yüzeye çıkıyoruz

Gelecek distopyası, Metro 2035 ile devam ediyor

Metro 2033 ve Metro Last Light'ı eğer oynamadıysanız, derhal bu iki oyunu oynamanızı tavsiye ediyoruz öncelikle. Olmuyorsa kitapları okuyun. Ya da ilen gidin ve hepsini birden yapın! Zaten bunları yaptıktan sonra bu ay içinde kitapçılarda yer alacak olan (Türkiye gelmez herhalde) Metro 2035'i de gözünüz kapak alacağınızdan eminiz.

Metro 2033 ve Metro Last Light'ın da çıkıncısı Deep Silver'dan gelen bomba bir habere ise Metro 2035'in yapım aşamasında olduğunu öğrendik. Metro 2033'un kahramanı Artyom'un tekrar kontrolünü üstleneceğimiz oyunda son bir çabıyla yeryüzüne tekrar çıkmaya çalışacağız (Yeryüzü nükleer savaş yüzünden yaşanamaz durumda herkes metro tünellerinde yaşıyor). Kitapta tüm film ve oyun karakterlerinin buluşacağı söylendiğinden oyunun da iddialı ve büyük bir yapım olacağını düşünmek

teyiz. Daha fazla bilgi vermekten kaçınan Deep Silver'ın yegane uzun açıklaması ise oyunun 2017 yılına yetmeyeceği 2019'a sarkmasıdır. ■



Rocket Raccoon'u kimler özledi?

Sizi Telltale'in yeni macera oyununa alalım

En son Batman The Telltale Series ile boy gösteren Telltale, şimdi de Marvel'in unlu isimlerinden Guardians of the Galaxy'ye oyuna dondurmeye hazırlaıyor.

Bildiğiniz üzere Telltale'in artık markalaşmış bu oyun türü, bol diyaloglu, bol seçimi ve az aksiyonlu birer macera oyunu ve şimdiye kadar hiçbir oyunlarında boş geçmediler (Bazı oyunların, bazı epizodların sıkıcı olabiliyor ama...). Guardians of the Galaxy'de tam olarak ne anlatılacak bilmiyoruz ama oyunun, Nisan 2017 çıkışlı Guardians of the Galaxy Vol.2 ile çıkışması muhtemeldir ve bu da Marvel'in genişletmiş evren kurgusuna tam oturuyor. Yans Telltale'in oyunu hem filmi konuşabilir, hem de filmde görmediklerimizi bize gösterecek bir hikayeler sunabilir. Hangi seçeneğe olursa olsun Guardians of the Galaxy'nın konu edilmiş olması bile şu an

için güzel bir haber. Oyunun hangi platformlara kaçacağı da açıklanmadı. İkin PC, PS4 ve Xbox One bantı gibi gözüküyor. Belki bu formüle bir de Nintendo Switch eklenir, k m b r ■





Oyunun kalbi bu sene de GameX ile atacak!

Türkiye'nin en büyük dijital oyun koni-
bi ve geçtiğimiz yıl rekor seviyede
kabrime sahne olan GameX Uluslararası
Dijital Eğlence ve Oyun Fuarı, LEVEL'in
medya sponsorluğunda ve 1-4 Aralık 2016
tarihleri arasında, İstanbul Lörk Krizi
Fuar Merkezinde ziyaretçilerini ağırlamaya
hazırlanıyor!

Biletleri yakın zamanda satışa çıkan GameX
2016'nın sponsorları arasında yer alan
BKM Express sayesinde ziyaretçi biletlerini
%50 indirimli olarak almak mümkün. BKM
Express'in GameX ziyaretçilerine sundu-
ğu fırsatlar bunların da bitmiyor! Biletiniz
gameX.com.tr ve gameXnow.com üzerin-
den satın alırsanız BKM Express sistemi
üzerinden sebin aldığınızda, birbirinden farklı
oyuncu ekipmanları ve Türkiye Sampiyonlu-
ğu Ligi'nin en önemli ekibiinden biri olan
Dark Passage'in 2016 TBFF Sampiyonluğuna
güzeli olarak üretilen imzalı formalarını da
kazanma şansına sahip olacaksınız. Ancak

teknik cihaz tutarsınız gerekiyor. Çünkü
BKM Express'in %50 indirimli kampanyası
sadece sanayi sayıdaki cihaz için geçerli.
GameX 2016'nın katılımcıları olan markalar
ve firmalar arasında Microsoft, Foxit,
Msi-Rez Studios, G2A, Nvidia ve MSI gibi
öneriler markaları yerlerini alıyor bulunuyor.
Katılımcı listesinin tamamına www.gameX.com.tr
adresinden ulaşmanız mümkün.
PC ve Konsol Oyuncuları, özel simülasyon
deneyimleri, profesyonel e-spor takımları
ve oyuncular, son teknoloji oyuncu ekip-
manları, her geçen hafta gameX Youtube
ve Instagram, canlı cosplay etkin-

likleri, sayısız ödül ve hediye ürünleri,
sahne yarışmaları, atölyeler... Hepsi ve
bütün bunları GameX 2016 Uluslararası
Dijital Oyun Fuarında olacak!
Ayrıca derginiz LEVEL'in standını da
ziyaret etmeyi ve kapıldığınız eski sayılar
ya da istemeyi unutmayın. Silinmeden,
GameX 2016 ziyaretçi biletlerini: www.biletinfo.com.tr
adresinden, gameX 2016 Üssisi-
nün Dijital Oyun Fuarı teması ile ilgili
sayfası ve GameXNow üzerinden kredi
kartı ile veya GameX 2016 Fuar standı
bilet yüzeyinden nakit ödeme ile satın
alabilirsiniz! ■



Oyuncunun Sandığı

Sadece oyunlar yetmez, oyunların yan ürünlerine de göz atmak lazım değil mi? Buyurun bakalım bu ay oyuncunun sandığında neler varmış.



Darth Maul Mythos Exclusive Figur

Tamamı el boyaması olan ve Nameless çizgi romanını esas alan bu muhteşem figur 46 cm civarında bir büyüklüğe de sahip. Darth Maul evinizde yoksa bir kış eksiksiz demektir. www.pow.com.tr



Marvel Select Dr. Strange Figur

Sanıyoruz ki filmiden sonra sağlam Dr. Strange figürleri de zamanla gelecektir ama eğer filmi çok beğendiyseniz, şansınızı bu figürden yana kullanabilirsiniz.

www.zuzu.com



599 ₺

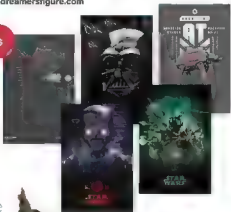
Marvel Variant Play Arts Kai Venom Figure

Bu Play Arts Kai figürlerindeki detay seviyesi çok hoş. muza gidiyor Venom da bundan nasibini almış ve sağlam bir figür haline gelmiş www.dreamersfigure.com

Star Wars Rogue One Poster

Beğ tane sağlam Rogue One posterini bir arada bulabileceğiniz bu set ile odanız gerçek bir Star Wars hayranı gibi dekore edebilirsiniz www.thinkgeek.com

75



205

Assassin's Creed III Hoodie

Aşağıdaki internet adresinden satın aldığım ve sorunsuz bir şekilde elime ulaşan bu sweatshirt-çeket karışımı kıyafeti bayağı beğendim. Yalnız normal bedenimin bir altını sipariş vermemizi tavsiye edenim ki biraz dar bir görüntü olsun www.geekhoodies.com

The Amazing Spider-Man Çanta

İşte kızların kullanması gereken çanta budur! Örümcek-Adam hayranıysanız hele ki bu çanta kaçmaz www.thinkgeek.com

608



105

Suicide Squad Daddy's Lil Monster Kupa

Her ne kadar fırmı pek iyi olmasa da Suicide Squad'ın Harley Quinn'in anıtmak mümkün değil! Dolayısıyla bu kupa da anıtmay hak ediyor www.thinkgeek.com



250

Assassin's Creed IV Edward Kenway Master of the Seas Heykeli

AC serisinin en iyi oyunlarından biri olan ACIV: Black Flag'ın kahramanı sizin de favori karakterlerinizden biriyse, bu sağlam heykeli odanızda sergilemek isteyebilirsiniz www.herosselect.com

NEO'NUN EVLADIDIR

ARİEHAM VR, PLAYSTATION VR

Geçtiğimiz aylarla paylaştığımız PlayStation VR'nin Müdürü Mustafa Yigit röportajından, PlayStation VR'nin ülkemizde çıkış tarihi üzerine olan spekülasyonlar bir son vermiş. PlayStation VR'nin ülkemizde dahil olduğu ikinci faz ülkelerde çıkış tarihi 24 Ocak 2017 olarak açıklanmıştır. PlayStation VR'nin resmi olarak satışa sunulması ile birlikte, hep birlikte PlayStation VR'nin çıkış ayında PlayStation VR'ni kullanabileceğimizi çok merak edenlerin meraklarına cevap verelim.

Job Simulator

CE \$29.9 *****

Listenin birinci sırasında çıkış yaptığı diğer platformlarda da oldukça beğenilen Job Simulator yer alıyor. İnsanların bütün işlerinin robotlar tarafından yapıldığı ve çalışmaları zorunda olmadıkları bir gelecekte geçen oyunda, eskiden çalışmanın ne demek olduğunu öğrenmeye çalışıyoruz. Oldukça

kolikde deneyimleyebilirsiniz. Çalışmanın ne

deneyimledi 3 boyutlu bir kopya makinesi olduğunu söylemekte fayda var. Belki bir gün bizler de oles aldığımız 3 boyutlu fotoğrafların makinesinden kopyaları alabiliriz, dergileri sizler için robotlara yazdırırız.

Batman: Arkham VR

3 *****

Tanım videomda "O maskenin tekiğünde neel hissediyorsun?" diyen yener in ardından birçok kişinin o maskenin ardından Arkham VR'ni görmek istemesinden daha bogel ne olabiliriz? Batman: Arkham VR'da ünlü bir milyarder olan Bruce Wayne'in ve dünyanın en büyük dedektifi olan Batman'in gözetiminden en yakın mütefliflerimizin hayallerini tehdit eden komploju ortaya çıkarmaya çalışacağız. Bruce Wayne'i Batman yapan bütün o teknolojik ekipmanları kullanacağız bu yapımda.

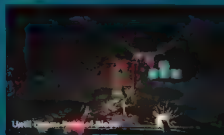
Karsılaştığımız zorlekları çözmek için onun gibi

Archie VR, PlayStation VR arasında yer alıyor.

Until Dawn: Rush of Blood

\$19.9 *****

PlayStation VR'ni seven korku oyunu Until Dawn'ın yalın ve bu olarak tanımlayabileceğimiz Until Dawn: Rush of Blood, aynı geliştirici tarafından geliştirilmiş. Until Dawn ile klayışlanmayacak kadar farklı bir yapıda olan oyunun arkasında yer alan çarpık zihniyetler, bu oyunu de en iz Until Dawn kadar korkutucu yapmayı beğenmiş. Binebileceğimiz en rahatsız edici ve korkunç lunapark trenine sahip olan oyunda, birbirinden farklı rotalar ve yedi farklı seviye bulunmaktadır. Bu çeşitlilik her bir turun bir öncekinden farklı olmasını sağlayacak gibi görünüyor. Her açıdan bizi etkilemeye çalışan yaratıklarla mücadele etmek, gerektiği yerlerde ölümle ya da yansı kaçarak saldıranlardan korunmayıza





VR Worlds

★★★★★

Sanal olarak gezilebilen ve bir kütüphane gibi demolu bir ortamdan sonu tarafsız bir oyun buluyor. VR Luge, zıplama fethedebilir. Danger, tehlikeye atılabilir. The London, bir soyguncunun bir parçası. Övener Odysey ile geleceği. PlayStation VR ile ne gibi deneyim beklendiği konusunda büyük olan bu yapım sanal gerçekliği doğru tercih olabilir.

Here They Lie

★★★★★

Studios'un alt stüdyosu Tangent, PlayStation VR'a özel olarak Here They Lie, listedeki ikinci korku oyununa geliyor. Gri tonların bir görselliğe sahip oyunda, bir atmosfer bulunuyor. Gri bir uzay saydıkları küne ve merdivenler, bir sessizlikte doğru, giderek daha da derinleşiyor. Bzdan başka hayvanın olgun rahatsız edici bir sürü bir kadın bulunuyor. Oyunun atmosferini tamamlayan "Ölüm raporları" ya da "Kurbanlar" kadar çok yazılanın arasında birer parçası bulmaya çalışacağız.



Keep Talking and Nobody Explodes

★★★★★

Oldukça değişik bir yapıda olan Keep Talking and Nobody Explodes'te, PlayStation VR'i kullanan oyuncu sanal bir odada etkisiz hale getirmek zorunda olduğu bir saatli bombaya baş başa kalıyor. Diğer oyuncular bomba uzmanı olarak asıl oyuncuya yardım etmeye çalışıyorlar, ancak bombayı göremediklerinden tek yapabilecekleri konuşmak oluyor! Oyun, asıl oyuncunun bombayı tanıf etmesi ve diğer oyuncuların da bu tanıf etmeye bombayı bulup, saatli etkisiz hale getirebileceğini anlatmasını dayanıyor. Kalabalık bir arkadaş ortamında oldukça eğlenceli olacağını düşündüğümüz oyun, sanal gerçekliğin kalabalık gruplar için de eğlenceli bir zaman vaktetmesini sağlıyor.

EVE: Valkyrie

★★★★★

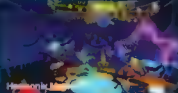
Listede gördüğümüz en pahalı yapım olan EVE: Valkyrie'de EVE evrenin seçkin bir uzay gemisi pilotu olma şansını yakalıyoruz. Mesadeti bir gelecekte karanlıkların grubu olan Valkyrie'ye katılarak, bizim olduğuna iddia ettiğimiz şeyleri alabilmek adına silahlarla sarsacağız. Geniş uzay gemisi yelpazesi ve özelleştirme seçenekleri ile oldukça dolu bir yapım olan EVE: Valkyrie, sanal it dalgalarına girerek hayatta kalmaya çalışacağız.



Gunjack

★★★★★

EVE evreninde geçen bir diğer oyun olan Gunjack, tam anlamıyla Space Invaders'in sanal gerçeklik hali benziyor. Bânen uzayın en dış halkasında bir madencilik gemisinde taret operatörü olarak görev alıyoruz. Geminin savunma ekibinin bir parçası olarak uzay korsanlarına, fırsatçılara ya da bizim olma almayla çalışan herkeşe karşı gelmeye çalışıyoruz. Delçiler halinde pelat düşmanları öldürdüğü yeni özellikler kazanabiliyor ve daha zorlu düşmanlarla savaşmak için hazır hale geliyoruz.



Harmonix Music VR

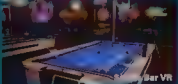
★★★★★

Sanal gerçeklikteki en ilginç yapımlardan olan Harmonix Music VR, PlayStation 4'ümüzdeki müzikle ilgili temenize uyumlu çalışan sanal bir müzik kütüphanesi diyoruz. Bir plajda müzik dinlemek, dinlenebileceğimiz müzik dışarı 3 boyutlu gizimler yapabileceğimiz de sanal dostlarımızla dans partisi verilebileceği bu yapım kulağımızın peşini almaya geliyor.

Sports Bar VR

★★★★★

Sports Bar VR arkadaşlarımızla ya da yapay zekayla biraz vakit geçirmek istediğimizde uğrayacağımız sanal bir mekandan esinlenmiş bir oyuncu kadar destek veren yapımda isteklerinizi kaparak bilardo masasının başına geçebilir, dart otlarında hedef vurmaya çalışabilir, hava hokeyi oynayabilir ya da liginci dominion hazırlayabilirsiniz.





Mercek Altında WRPG vs. JRPG

WRPG ve JRPG kavramları, özellikle 2000'li yıllarda popüler hale gelen video oyun türleri. WRPG (Western Role-Playing Game) ve JRPG (Japanese Role-Playing Game) kavramları, genellikle karakter gelişimi, hikaye anlatımı ve stratejik savaş mekanikleri ile tanımlanır. Bu makale, bu iki türün farklarını ve benzerliklerini inceleyecektir.



RPG Nedir?

Konuyu karekden girne yapmak ve örne olarak JRPG ne demek bunu açıklamak istiyoruz. RPG (Role-Playing Game - Rol Yapma Oyunu), kurgusal bir karakteri canlandırduğunuz oyunlardır. Ancak bununla birlikte video oyunu olarak düşünmek, büyük bir hata olacaktır. Sadece kurgusal karakteri oynattığınız değil de, oyuncunun

karakterlerinin kişiliğine göre, LARPG yani karakter pek çok ayrı maviyordur. RPG olarak tanımladığımız video oyunları da aslında bir karakterin, tam olarak yönettiğimiz karakterin rolüne bürünmemizi ve onun geleceğini karar vermemizi sağlayan oyunlardır. Bu temel bilgilerden sonra, JRPG ve WRPG'yi inceleyelim.

WRPG

Kalınla bakarsanız WRPG, RPG denince aklınıza gelen türün karışımıdır. Genellikle karanlık bir evrenin av sahipliği vadettik yapımlardır, karakter konusunda oyuncuyu daha özgürlükler veririz. Karakterin kökleri, özellikleri, cinsiyeti, yaşı, yetenekleri gibi pek çok konuda karar oyuncudadır. Bütün bunlarda, hikaye bir doğru üzerinde ilerlerken, hikayeye göre, kontrol daha çok oyuncuya bırakılmıştır. Ana hikayeden sapıp, bol bol yan görev yapma şansınız da bulunmaktadır.

Örneğin bir karakter gelişimi konusunda da yine iper oyuncunun elindedir. Hangi eşyayı kullanacağınızda oyun tarzınız karar verir. Bir potansiyel bileceğiniz zihin size uygun olabileceğini seçebilirsiniz. Karakteriniz de seviye atladıkça kazandığınız puanları, oyun tarzınıza göre dağıtmanız, genellikledir. Kısacası, WRPG daha özgürdür. Her neyse, her şey sizin elinizdedir. Ne var ki, hikaye ve karakter bağları konusunda sonucun yavaşlığı vardır.



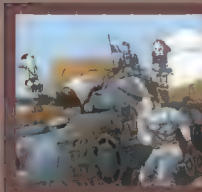
HAPG



Temel Farklar



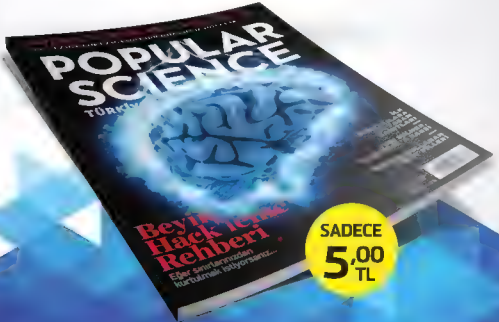
Nereden Başlamalı?



DAHA İYİ VE DAHA HIZLI DÜŞÜNEBİLMEK İÇİN BEYNİNİZİ HACK'LEMEYE NE DERSİNİZ?

- Dönmemek üzere uzayın derinliklerine yolladığımız habercilerden gelen mesajlar
- Dünya üzerinde bulunan en eski fosiller, yaşamın kaynağı hakkında ipucu verecek
- Sihirli materyal Grafeni kullanan yakıt pilleri geleceğin sürdürülebilir enerji kaynağı olabilecek mi?
- Uzay yarışında 2. perde, önemli yenilikleri müjdeliyor.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SAKIN
KACIRMA



İLK BAKIŞ

Wasteland 3

Wasteland 3
Bir türlü paylaşılmadığımız dünyayı oturmamış bir gezegene çevirmişken üstünümüzde kaç yıldır, serinin bir öncü oyununun üzerinden 10 yılı geçti. Serinin yeni oyunu için önümüzde uzun bir bekleme süresi var. Sayfa 29



Metacritic Oyunlar potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım New World Interactive Dağıtım New World Interactive Tür FPS Platform PC Web www.dayofinfamy.com Çıkış Tarihi Batıl değil

Day of Infamy

kıncı Dünya Savaşı temasını özleyenler toplansın! Day of Infamy ile özledğimiz, sevdiğimiz ve garip bir şekilde hakkında gereğinden çok fazla şey bildiğimiz savaşın gobeğine nıyoz. Sıkı tutunun!

Counter Strike'nin çıkışını hatırlıyor musunuz? O sırada Half-Life'in bir moduydu kendisi. Geçen zaman içerisinde kendisi de versiyon versiyon gelişti. CS, bugün başla başına bir oyun. Day of Infamy de aslında CS'den pek farklı değil. Bir süre önce piyasaya çıkan Insurgency isimli oyun zihne kurulan Day of Infamy, ana oyundan bağımsız bir şekilde piyasaya çıkmak için gün sayıyor. An itibarıyla erken erişimde bulunan oyun, İkinci Dünya Savaşı'nı FPS kameradan deneyim etmek isteyenler için oldukça iyi bir yapımdır. Day of Infamy'ye girdiğimiz anda kendimizi yıllar öncesine hissetmiş gibi hissediyoruz! Dedim ya işin aramış halde buydum! Dedim ya işin aramış halde buydum! Day of Defeat

oynuyorum! Gerçekten Day of Infamy'yı oynadıkça kendimi daha fazla DoD oynuyorken buldum ki bu bence harika bir duygu! Grafik olarak çok da gelişmemiş olmasına rağmen hızlı oyun yapısı ile kesinlikle beni ekrana yaşıttırmayı başardı. Malum, bugün Battlefield 1 gibi dev yapımların bulunduğu oyun teknolojilerine alışmış durumdayız ama tepki DoD'un döneminde yaptığı gibi Day of Infamy'de FPS algısını farklı bir seviyeye taşıyor. U.S. Army, British Commonwealth ve Wehrmacht taraflarından birisini seçerek oyuna dalıyoruz. 32 kişiye kadar genişleyebilen sunucularda Cooperative Combat ya da klasik multiplayer deneyimini yaşayabiliyoruz

Cooperative Combat'ın yanında takım oyunu büyük avantaj sağlıyor. Bu mod esasen diğerlerinin yeniden oyuna dahil olabilmeleri için, bir oyuncunun gende bırakılan spesifik bir noktaya dönmeye gerek yok. Tabii bu dönüş esnasında rakip takım birçok noktaya yayılır. Genel multiplayer haritasına baktığımız zaman, Liberation, Offensive ve Frontline gibi de ayarlanabilir olan üç farklı mod ile karşılaşıyoruz. Haritanın büyüklüğüne göre farklı bölümler oluyor ve her bölük, oyunda sınıflardan birisiyle birlikte barındırılıyor. Officer, Rifleman, Assault, Engineer, Support, Machine Gunner ve Sniper olarak sıralanan sınıflardan, genelde aynı bölükte iki adet bulunabilir. Bu sayede tüm mekanik, başla başına bir takım oyununa dönüşüyor. Genel olarak hızlı bir oyun modeli sunması, bir iki mermi ile düşmanı ortadan kaldırması gibi mekanikler, her oyuncunun birbirini kollaması gerektiğini işaret ediyor. Day of Infamy aynı zamanda Red Orchestra 2'de de benzeri bulunan silah upgrade etme mekanizmasına dahil olmuş. Bu sayede kaynağı olan tarafların askerleri, halihazırda bulunan silahları upgrade edebilir.

Day of Infamy kesinlikle uzun süredir piyasada olmayan bir FPS deneyimini yeniden başlatmamıza yardımcı oluyor ama şimdiden göze çarpan birçok falanşu da mevcut. Mesela, grafik kalitesi gerçekten çağımızın çok ama çok gerisinde kalmış. Ayrıca spawn noktaları o kadar rastlantısal ki birçok kere doğduğum noktada öldüm. Haritalara alışana kadar nereden, ne çıkacağını anlamak çok güç ve bu durum birçok oyuncuyu kısa sürede Day of Infamy'den uzaklaştırabilecek bir sıkıntı. Bakalım oyun resmen tamamlanmış olduğunda nasıl bir şekilde karşımıza çıkacak! **Ertuğrul Süngü**



Wasteland 3

Kimileri için son, bilinmeyen bir dünyanın başlangıcıdır. Peki, bilinmeyen bir dünyanın sonuna geldiğini fark edersen ne yaparsın?

Döneminde kâmaerin aldına bile gelemecek bir tema ile kendisini göstermişti Wasteland... Açık dünya teması da ne olaydı? 1988 yılı için hayali bile inanılmaz olan bu güzide oyun, aradan geçen uzun yıllar içerisinde kendisini bir hayli unutturmuştu. Nitekim yıllar sonra Wasteland adını ikinci oyuna bir kez daha duyduk. Heyecanla beklediğimiz oyun, duyurulduğu günden itibaren büyük beğeni görmüş olsa da nispeten yüksek fiyat ve bir şekilde bitemeyen beta süreci yüzünden eleştiriler olmanın odağı olmuştu. Peki, tüm bu sıkıntılardan üzerine kim üçüncü bir oyun yapmayı düşünür? Tabii ki inXile Entertainment ekibi!

Şimdi Wasteland 3 diyoruz ama oyunun beklenen çıkış tarihi 2019'un kış dönemi, hani yazıyı görüp çok heyecanlanan varsa kendisini "sakın mod'a alelebilir. Topluluk fortlaması ile yola çıkan üçüncü oyun, yüzde 113'lük bir beşarı ile ihtiyacı olan bağışı toplamayı beğardı. Nihayet Ekim ayında

oyunun yapımına tam anlamıyla başlayan yapımcı ekip, günden birkaç ekran görüntüsü ve de kısa da olsa bir oyun içi video yayımladı.

Wasteland sağlam bir CRPG'dir. "Durdurulabilir" savaş mekanikleri sayesinde grup içerisindeki tüm birimlere rahatlıkla komut verebilir, haritayı net şekilde okuyabilirsiniz. Tabii her karakterin farklı özelliği olduğuna inanıyorum değinmeye gerek bile yok. Karakter geliştirme ve senaryo, Wasteland oyunlarının en önemli özelliklerinden ikisidir. Öyle görünüyor ki bu durum üçüncü oyun için de geçerliliğini koruyacak.

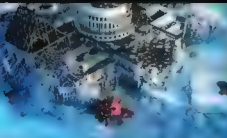
Yayımlanan ilk videoya baktığımız zaman Wasteland 2'ye göre büyük oranda gelişmiş grafikler görüyoruz. Karakterlerin hareketleri ve genel olarak animasyonları çok daha akıcı. Silah sesleri sanki bir tık daha gerçekçi ama esas dikkat çeken çevre detaylarındaki derinlik. Tek bir videoda bile post apokaliptik atmosfer o kadar kaliteli şekilde verilmiş ki mümkünse bu videoyu izlemadan geçmeyin. Diyalog kısmına büyük oranda ağırlık verildiğini belirten yapımcı ekip, Torment: Tides of Numenara bünyesinde çalışan yazarlardan aldıkları doğrultusunda, düzenli olarak değişen ve yenilenen diyalog mekanizmasına geçiş yapmışlar. Diyalogların derinlikleri ve bu esnada kullanılan kameralara açılan da dikkat çeken bir diğer değişiklik... Oyuna donmuş bir Colorado'da başlıyoruz. Diğer oyunlardan alıştığımız üzere kontrolümüzde bir Ranger grubu bulunuyor. İçin

liğim yani, bu donmuş bölgede kısaca Desart Ranger'ler hakkında bir bilgiye sahip değili. Bu sebepten oyunun bir kısmını kendimizi diğer insanlara tanıtmaya adanıyoruz. Devamı? İşte orası tam bir sır, tam bir muamma...

Wasteland 3'ün belki de en önemli getirisi, multiplayer'e olan desteği olacak. Bu modda bir arkadaşımızla birlikte iki farklı Ranger grubunu kontrol edebileceğiz. Online olan bir arkadaşımızla tek kişilik görevleri tamamlayabilmek çok eğlenceli olacağı benziyor. Ayrıca arkadaşımızla bağladığımız görevleri birimiz online, diğerimiz offline moddayken de oynamaya devam etmek mümkün olacak. Bilindiği kadar ile Torment üzerinde çalışan yazar ve çizerler, bu proje tamamlanın tamamlanmaz Wasteland 3 için işe koyulacaklar. Anlayacağınız yakın bir gelecekte, çok ama çok farklı bir CRPG ile karşılaşmamız için bile değili! ■ Ertağrul Süngrü

Araçlar

Wasteland 3 ile oyunda bolca araç göreceğiz. Araçların birçok farklı türü olacağından bahsedene yapımcı ekip, Ranger ekibimizin upgrada edilebilir bir araçla maceralara atılacağını belirtti. Elimizin altında bulunan aracımızı malzeme deposu, keşif ve savaşlarda mevzi olarak kullanabileceğiz.



Starsector

Senelerce gözlerden ırak durmayı başarmış hanka bir oyun.

2010'da dikkatimi çekti. 5 günden benzeri yaklaşık 5 yıldır takip ettiğim bir oyun var. Starsector ilk olarak Star Farmer olarak duyurulmuştu ancak daha sonra ismi Starsector olarak değiştirilen oyun, uzay temalı bir RPG/Strateji... Oyun, tek bir kişinin, akşamları işten döndükten sonra evinde oturup hazırladığı bir hobi projesi olarak ortaya çıktı ve hala o şekilde devam ediyor. İçin ilginç yanı, yapımcısı olan arkadaş 7 yıla yaklaşan yapım sürecinde

Oyun, tek bir kişinin, akşamları işten döndükten sonra evinde oturup hazırladığı bir hobi projesi olarak ortaya çıktı ve hala o şekilde de devam ediyor

hiçbir şekilde yılmayıp sürekli oyunu geliştiriyor ve her ay oyunun takipçilerini düzenli şekilde bilgilendirmeyi de başardı.

Oyunu sadece web sitesi üzerinden satan yapımcı, Steam gibi bir platformda erken erişim programına da girmek istemiyor ancak hazırladığı oyun bu gibi platformlarda büyük hit olacak potansiyeli taşıyor.

Starsector küçük bir gemiyle başladığınız, galaksinin çeşitli sistemlerinde dolaşıp maceralar aradığınız, ticaret yaptığınız, filo kurduğunuz bir oyun. Oyunun tam halinde 4X'e yaklaşan özellikler bulunacak ancak şimdilik sınırlı özelliklere sahip olsa da, hala oynanabilirliği çok yüksek, çok keyifli ve çok derin bir oyun.

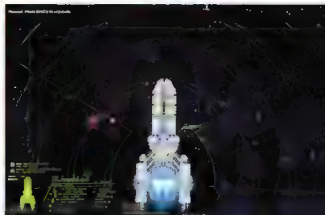
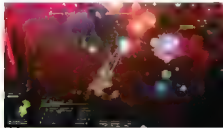
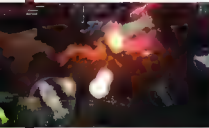
Ana haritada gemi filoları hareket edip birbirine etkileşime geçebiliyor ve çatışma başladığında taktik harita devreye girerek, savaş filonuzu yönettiğiniz bir taktik stratejiye dönüştürüyor oyun. Burada dilerseiz bir geminin kontrolünü elinize alabiliyorsunuz

ama dilerseiz sadece komutlar vererek, tüm gemileri yapay zekanın kontrol etmesini sağlayabiliyorsunuz. Kısacası yapay zekanın hem sizin hem de düşman gemiler için çok başarılı çalıştığı söyleyebiliriz.

Oyunun güzel yanlarından biri de çok derin içenge sahip olması ve geliştirme devam etikette derinleşiyor olması. Ticareti yapacak malların sayısı, gemilerin konfigürasyonları için kullanılabilecek silah, mühimmat ve modüllerin fazlalığı.

Starsector'un şu anda satın alınabilirliği de aynı anlamıyla bitmemiş bir oyun oynamanın keyfinizi kaçırıyorsa, uzun yıllar beklemek zorunda kalabileceğiniz de hatırlatayım. Şen 6 yıla yakındır satın aldığım oyunun bitmesini bekliyorum ama önümüzdeki 6 yıl daha oyunun biteceğini garantiye alamıyorum. Yine de piyasada böyle değerli oyunlar bulmak gerçekten çok güzel ve uzay temalı rpg oyunlarına meraklıysanız, bir inceleyip göz atmanız öneririm.

■ Cem Şancı



Subsistence

Bazen nakikaten hayal ediyorum, başıboş bir dünyada, doğayla baş başa, tek başıma kalsaydım ve hayatta kalmaya çalışsaydım, nasıl olurdu?

Piyasada çok sayıda hayatta kalma (Survival) tarzı oyun var, biliyorum. Bunların arasından hangisini ya da hangilerini oynadığınızı da bilmiyorum ama kadroya yeni bir aday, hem de gücü bir aday daha eklendiğini daha doğrusu ekeneceğini söyleyebilirim. Bu yeni adayın zım ismi Subsistence ve şu anda erken erişimde olmasına rağmen oldukça emniyetli malarla geliyor. Hayatta kalma maceranızın daha ilk adımında anladığımız kadarıyla da oldukça zor bir yapıya var. Bunu bir uyarı olarak ağırlayabilirsiniz ama aramızda zor sevenler de var ve bu detay, eminim onanın işi için çoktur bir.

Şu sıralar elni salısan, mutlaka bir hayatta kalma oyununa denk gelebilirsiniz. O yüzden Subsistence'i onlarla kıyaslamak gerekiyor. Mecburen çünkü yeni bir hayatta kalma oyunu, şimdiye kadar olanları iyice bir harmanlamış ve ortaya iyi bir sentez sunabilmiş. Aksi takdirde ya başka bir oyunun kopyasıyla karşılaşırsınız, ya da yeni bir tarz denemeye çalışsan ama ne o kadar delisi bir oyuna burun buruna gelme ihtimaliniz yüksek olur. Peki sevdiğim oyunumuz bu iki nokta arasında dengeli durabiliyor mu? Görelim.

Subsistence, bir hayatta kalma oyunu olarak

sızden çok şey bekliyor haliyle. İnsanoğlunun birinci ihtiyacı olan "sağ ve sağlıklı kalma" sorunsalıyla yine karşı karşıyayız. Sağ kalmak için yemek ve bannak bulmalısınız ki ağıktan veya soğuktan ölmeyesiniz. Sağlıklı kalmak için de vücudunuza iyi bakmalı, temkinli olmalı ve neye saldırmamız gerektiğini iyi bilmelisiniz. Olayın özeti bu ama bu çerçevede sizden beklenenler de oldukça fazla. Oyunun basit ve kullancı bir inventory ve crafting sistemi var. İlk etapta bir adet balta, bir adet tabanca ve karanlıkta görüşünüzü kolaylaştıran bir ışık çubuğuyla yola koyuluyorsunuz. Oyunun crafting sistemi de size ne yapmanız gerektiğini az çok anlatıyor ama kesinlikle herhangi bir sıralamaya sokmuyor sizi. Bu sayede hemen hemen her şeyi kendiniz, yaşayarak öğreniyorsunuz.

Avlanmak mermi sayınız sürekli sınırları zorladığı için çok zor. Işın içine hava koşulları da giriyor ve ışınınızı daha da zorlaştırıyor.

Karnizin doymak, sırmak ve bir bannak yapmak için etrafa doluşarak malzeme toplamanız ve bunların her biri, tahmin ettiğinizden daha sıkıntılı. Avlanmak, mermi sayınız sınırlıdır zorladığı için çok zor. Işın içine hava koşulları da giriyor ve ışınınızı daha da zorlaştırıyor. Mal, yüksek yerlerde gecekten hava soğuyor ve dolayısıyla vücudunuzu sıcak tutmak zorunda kalıyorsunuz. Kendi nize başınızı sokacak adamaklıllı bir yer inşa etmeniz de gününüzü alabilir söyleyeyim. Bu arada ışın içi yarayacak bazı malzemeleri kendiniz yapabiliyorsunuz, bazıları da bu unduğunuz geniş araziye rastgele serpiştirilmiş çantalarından veya sandıklarından buluyorsunuz. Fazla yenmi olmadığının için çok fazla detaya inmiyorum ama bu anıttıklarından çok daha fazlası var Subsistence'de. (Ortama sonradan dahil olacak ve size hiç de dostça davranmayacak avcılar gibi.) Hatta oyunun şu anı kapa olan Multiplayer tarafı da güçlü olabilir. Hayatta kalma oyunlarını seviyorsanız, Subsistence mutlaka denemeniz gereken bir başlık. Demedim demeyin. ■ **Ertekin Bayındır**



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! Cem Sancı

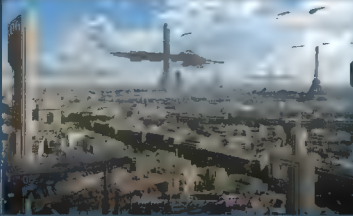
Uzaylı Zekiye'yi saymazsak, Türk yapımı bir bi-ku dizisi yok diyebiliriz. Daha önce yapılmış küçük denemeler olduğunu altını çiziyorlar var ancak bunlar ulusal TV kanallarından tüm ülkeye yayılmış yapımlar değil, küçük bütçeli amatör denemeler olarak kalmış, iyi niyetli girişimler. Şimdi ise TRT'den tüm ülkeye yayınlanacak,

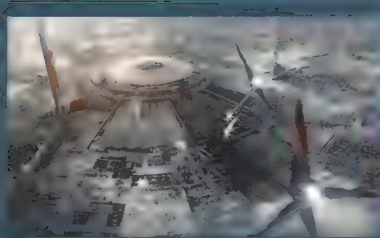
yakup dizileri reyting yarışına girecek çok tanınmış bir yapımcı tarafından fark hayata geçinecek. Bu yapımdan farklı olmayacak şekilde, yüce bütçeyle sahip olacak bir dizi ekranı gelmeye hazırlanıyor. Yapımcısının besine verdiği kısa biyografiye göre, 2150 yılında, yani bugünden 135+

yıllık mesafede anlaşılmakla birlikte, birer bilimkurgu yapımcısı.

İnternin ediyorum ki, aynı zamanda uçan otomobillerin, gökyüzü kaskatılarının de- len dev gökdelmelerinin olduğu, Star Wars sahnelerini andıran bir atmosfer bizi- ni bekliyor olacak.

Açıçası bugün gorsei efektler yaratmak hiç zor değil. Türk televizyonculuğu, Uzaylı Zekiye yıllarındaki derme çatma imkanlardan veya skeçlerinde oyun- culara marangozdan kestirdiği tahta- sahnalar veren Levent Kırca'nın av yapımla- rından kopup, endüstrinin modern imkânlarına kavuştu uzun zaman oluyor. Artık yapımcılar silaha ihtiyaç duydukça- yınde marangoza değil, tv ve diziler için- gerçeğinin tipatip aynı model silahları- nın özel maket üretticilerine bağv- ruyor. Elbette bir silah maketinin- de- kiler ödemek, çoğu yapımcıyı memnun et- tiriyor olabilir ama bu işin de racı- bu ve televizyon dünyasında maliyetler- gelirler, bu rakamlara göre hesaplanıyor. Animasyon da artık dizilerin olmazsa- olmazı. Biz seyirciler animasyon teknolo- jisinin sadece yabancı bi-ku dizilerinde-





kullanıldığını düşünülürz ama aslında Türk dizileri her hafta çok yoğun şekilde animasyon kullanıyor. Hatta dizî sektörü için her hafta yoğun şekilde animasyon hazırlayan ve makine perukunda çok gelişmiş bilgisayarlar bulunan, bu bilgisayarlar henü henü render yaparak dizileri her hafta yayına yetiştirmeye çalışan animasyon şirketlerimiz var.

Türk dizilerinde nerede animasyon kullanılıyor diye merak edenlere cevap vereyim. Ekranda gördüğünüz her silah patlaması esnasında bir animasyon.

İşin maliyetli, çatışmalar dizilerde, sahnelerde hiçbir silah patlaması olmadan çekimler yapılıyor. Ardından sahne aceleyle animasyon şirketine gönderiliyor. Animasyon şirketinde silahların ucuna kıvılcımlar ekleniyor, mermilerin isabet ettiği noktalara ayaah dekililer veriliyor. Bir sahnede 100 tane mermi deliği olan bir otomobil esnasında pasta çözücü bozulmadan sahneden çıkıyor. Daha sonra animasyon şirketi video üzerinde otomobilin üstünü mermi dekilileri dolduruyor. O yuzdendir ki, eski filmlerde, otomobile staş edildiğinde bir iki mermide cam patlarken, bugünün dizilerinde camlara 100 mermi de isabet etsa, sapaşatılmı kalıyor. Neyece, asil meseleye dönelim.

Türk bilim kurgu dizisi nasıl yapılacak diye merak edenler, cevabı yukarıda bulabi-

rlir. Animasyon şirketlerimiz artık çok deneyimli ve donanımlı. Dolayısıyla görsel efektlere ilgili sorun yaşanacağını düşünmüyorum. Tek endişemiz, zaman kısıtları çünkü animasyon sanatçılarının kaliteli efektleri uygulamak için zamana ihtiyacı oluyor. Haftada bir yayınlanacak dizide ise animasyonların sürümüne başlama ihtimali yok değil.

Bizine de beni asil endişelerinden mesele efektler değil, senaryo. Bir bilim kurgu öyküsünün, "döğmeye bas sorunları çöz" kolaylığına öirmemesi gerekiyor. Aksi halde okurlar/seirciler o öyküden buz gibi soğuyorlar.

İnsanlara aptal muamelele yapmadan, kuracağınız öyküyü detaylandırmanız ve insanlık sistemi içine oturtmeniz gerekiyor. Stargate SG-1 ve diğer Stargate dizilerinde bu detaya çok dikkat ediliyor. Kahramanların 3-4 bölüm sonra kullanacakları yeni

teknolojiler, 3-4 bölüm önce bir şekilde keşfediliyor, bilim insanları bunları üzerinde detaylıca çalışıyor, o teknoloji hakkında yoğun çalışmalar yapıyor. 3-4 bölüm sonra ise uzaylılar dünyayı peşilemek üzereyken, kahramanlarımız çıkar o buldukları teknolojiyi zar zor kullanır, uzaylıları kapıncır. Bu sahnede, "tam dünya patlamak üzereyken, uzayda bir teknoloji bulduk, döğmeye basalım, dünya kurtuldu" gibi kolaycı çözümlerle seirciye aptal muamelele yapmak yerine, seirciye heyecanlı bir öykü sunuyorduk. Biz de bunun farkında olarak ama seirciye ağıdığımız için seimizi çıkarmadan 3-4 bölüm boyunca o yeni teknolojinin öyküsünü seyrederdik.

Kısacası, Türk bilim kurgu dizisi için de bizim bunların bilincinde olan, bilim kurgu dizisi yazmayı bilen, bu janrdaki hilelerin yöntemlerin farkında olan senaristler ve yönetmenler kullanılıyor, zira Muhtşem Tuzay çektiği için görsel efekt uzmanı olduğu düşünölen bir ekiple bilim kurgu dizisi çekiyorsak, o dizî peller, buradan hatırlatmış olalım. ■



2017

'NİN EN ÇOK BEKLENEN OYUNLARI

Saka maka, 2016'yı yedik bitirdik. Halen 2016'da çıkacak olan bir film, bir yapım gördüğümüzde sanki önümüzdeki yılmiş gibi hissediyoruz fakat durum artık farklı, 2016

gerçekten bitmek üzere arkadaşları! 2017'yi kucaklamak için tam bir ayımız daha var ve bu süreci de iyi değerlendirmek adına, 2017'de piyasaya çıkacak olan, iştah kabartıcı oyunları derleyelim dedik.

Şunu baştan dile getirmek lazım 2017'nin büyük, inanılmaz, sabırsızlıkla bekleme-miz ne neden olan bir oyunu -enteresan bir biçimde- yok. Sayfaları çevirdiğimizde hoşunuza giden oyunlar elbette olacak, biz de listedeki birçok oyunu heyecanla bekliyoruz fakat dünyayı kaosa sürükleyecek bir yapımı da göremeyeceksiniz.

Ubisoft'un merakla beklenen oyunu For Honor'dan başlayı umutluyuz, Rockstar'ın bir anda patlattığı Red Dead Redemption 2'yi de tüm vahşi bati hayranları heyecanla beklemekte iken babalarımızın (Sizin dede-

niz de olabilir!) heyecan duyduğu vahşi bati teması, sanki yeni nesli çok da heyecanlandırmıyor gibi gelmekte. PS4'un bombalarından Horizon Dawn'ı büyük ihtimalle beğeneceğiz ve yeni Resident Evil ile de büyük ihtimalle bir hayli korkacağız. Mass Effect Andromeda ile bilim kurgu havasını denince içimize çekip Persona 5 ile anime havasının içinde kaybolacağız. Tekken 7 ile dövüşeceğiz, Prey ile uzayda geçeren Dishonored'in ne olduğunu anlayacağız ve sayfaları kaplayan diğer inki ufaklı oyunlarla da 2017'yi tamamlayacağız. Elbette listeye ekleyemediğimiz oyunlar da oldu ve onları da ileriki sayılarda sayfalarımıza taşıyacağız.

Şimdi başlayın sayfaları çevirmeye ve listenizi yapmaya bakalım 2017'de almak istediğiniz kaç tane oyun listenize girecek.

FOR HONOR

Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi

2017 yılının en çok beklenen oyunlarından bir tanesi. Şüphesiz For Honor Tarih'in en popüler uç fraksiyonu olarak sayılabileceğimiz Knights, Samurai ve de Viking'i bir araya getirmeyi başaran oyun, kendisine gösterdiği ilk günden beri oyun severlerin büyük ilgisini çekiyor. Kabaca hack & slash türünde bir aksiyon oyununda yepyeni bir deneyim sunuyoruz. Günümüzde ziyadesiyle popüler olan koridor oyunlarını alıp, TPS kamerası açısıyla bambaşka bir şekilde yorumluyor.

İlk olarak 2015 E3'te kendisini gösteren For Honor, geçen süre içerisinde birçok oyun için görüntü ve video ile karşılaştığımızı karşıladı. Yanı sıra 2017 içinde beklediğimiz diğer oyunlara nazaran oyun hakkında daha çok bilgiye sahibiz. For Honor ilk olarak sunduğu atmosferi ile dikkat çekiyor. Farklı fraksiyonların kültürleri ne ait katederleri tasarımları oyunun atmosferi konusunda en iddialı yönünü oluşturuyor. Tabii bir kate kuşatılmasında görmek isteyebileceğiniz her şeyi yer yer vermesi de cabası. Atlılar, taşlar, etrafı vızlayan oklar ve birbirine giren askerler. Creep'leri detaylarına bile ulaşıldığına göre imreniyorduk. Yapımcı ekip, uzun süredir gördüğümüz bir atmosfer yaratmayı başarmış gibi duruyor.

Tabii For Honor'u, bize göre farklı. İslan esas başlık, yakın dövüş mekaniklerini özel kılan "The Art of Battle" sistemi. Bu sistem sayesinde karşı karşıya gelen oyuncuların yaptıkları saldırılar belirli yönlere geliyor ve ancak aynı yönde savunma ile karşılanabiliyor. Ne çok hızlı ne de çok yavaş olan savaşlarda, düşmanı

bir anlamda okumak ve ona göre hamle yapmak şart. Dueling Mod olarak isimlendirilen savaş sisteminde silahımızı tepe, sol ya da sağ taraflardan birisine alıyoruz. Ayrıca rakibin en zayıf noktasını belirtiyor olması da bir diğer ilginç detay. Gözlemediğimiz kadan ile doğru hamleler ile bir oyuncu rahatlıkla kuşatılabilir ortadan kaldırabilecek kapasite de güce sahip. Tüm bu savaş donatılarını esas etkileyecek her fraksiyonun dört farklı asker modeli bulunması. The Vanguard, The

Assassins, The Heavies ve de Hybrids olarak sıralanan sınıflar, bambaşka oyun modellerine sahip. Ayrıca her sınıfın sahip olduğu "Perk"ler de genel mekanik çok daha farklı bir hale getiriyor. Bugüne kadar gördüğümüz en iddialı Perk'ler, bir noktaya yapılan ok yağmuru, ateş, mancınıklaş gönderme ve de kendini iyileştirme olarak sıralanıyor. For Honor, 2017 yılı için beklediğimiz en iddialı yapımlar arasında yer alıyor olsa da sunduğu oyun mekaniklerinin bir noktadan sonra oyuncuların sıkılabileceğinden de endişeleniyoruz. Sürükli Creep'lerin koşturması, ve arada düzenli olarak birer savaş girerek acaba oyunun kısa sürede tüketilmeye sebep olacak mı? Bekleyip göreceğiz.

■ Ertuğrul Süngü





HORIZON: ZERO DAWN

Yapım **Guerrilla Games** Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, RPG** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **26 Şubat 2017**

Br neslin konsolları için iki önemli şey vardır. Birincisi tabii ki donanım. PS4 ve Xbox One bu konuda sıfırta kalmasalar da beklenen performansı veremediler. İkinci önemli unsur ise o konsola özel oyunlar. Bunlar diye oyunlardır ki tek başlarına o sistemi elman için bir sebep oluştururlar. İşte sırada



2017 için Sony'nin büyük bir kozu var. O da Horizon: Zero Dawn. Oyunun open-world dünyası, değişen hava şartları, karakterlerini ve oyundaki yaratıkları tasarımları gerçekten ilk bakışta büyüleyici duruyor. Görsellikten sonra oyunun temellerini kurdugu evren ve hikaye de oldukça ilginç. Felaket sonrası bir dünyada yarı bionik dinazorlar, medeniyetleri yeniden kuran insanlar ve son Tomb Raider'lar gibi sağ kalma/aksiyon kaşınımı bir oynanış. Ana karakter olarak da yine Lara Croft gibi ikon olmaya aday bir kadın. Bunların hepsi sevdiğimiz elementler ve bunları başarılı kullandığında bir oyunun iyi olmaması için hiçbir sebep yok. Aslında tam olarak bizi heyecanlandıran unsurları

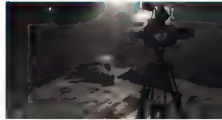
nn ayısından korkuyoruz. Horizon: Zero Dawn'un birçok open-world oyununun düştüğü hatalara düşmemesi ilk dalgımız. Yeniden geniş ve büyük olacağı m diye kendini tekrar eden ve kısa zamanda monotonlaşan bir oyun haritası istemiyoruz. Bir de oyunun yapımı Guerrilla Games'in daha önce open-world bir oyun tecrübesi o mamas, da kafa da birşer soru işaretleri bırakıyor. Son olarak da Sony bu oyunun reklamını iyi yapıyor ve biz hala No Man's Sky olayını unutamamış değiliz. Bunun bunları toplamda bizde ortaya çıkan sonuç, iyi ya da kötü. Horizon: Zero Dawn'un bir şekilde çok konuşulacağı. Umarım haya kındığına uğramaz ve bu oyuna ilgili güzel şeyler yazabiliriz. ■ Ege Tülek

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom**
Tür **Korku** Platform **PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **24 Ocak 2017**

Oyun dünyasında ilk çıktığında çiğner aç p daha sonradan Polis Akademisi 8 tade vermiş çok sayıda oyun serisinden söz etmek mümkün. En akla gelenler ise Need for Speed ve Resident Evil RE4 ile modern bir bakış açısıyla yeniden yaratılan seri, daha sonra özellikle de RE6 ile ciddi itibarı kaybetti ve geçtiğimiz ayarda çıkan spin-off'u Umbrella Corps ile de tamamen yere çakıldı. Resident Evil 7 Biohazard ise böyle bir gelişmeyi hiç beklemiyorduk ama yılın en fazla beklenen oyunları arasına adını yazdırdı bile. Evet, Resident Evil serisi bu

oyunla birlikte birinci şahıs kamerasına geçiş yapıyor (Resident Evil Gun Survivor adlı rezil oyunu saymazsak) ve PSVR'a da tam destek veriyor. Bu önemli, zira PSVR gerektirmeyen ancak PSVR ile çok farklı bir deneyim yaratmayı vadeden ilk AAA oyun olacak Resident Evil Biohazard. Oyunda Ethan adında, daha önce tanışmadığımız bir karakteri yönetiyoruz ve o karşını ararken bağladığımız yolculuk da bizi ilk olarak sıhırsız bir çiftlik evine götürecektir, zaten zlediğimiz ilk video da burada geçiyordu. İşte Resident Evil oyuncularının yakından hatırlayacağı silahlar ve yönetmek için kullanacağımız bilgiler gen dönerken oyunun hikaye detayları da sır gibi saklanıyor. Resident Evil, artık ismi yaşlanmış ve ciddi anlamda yeniliğe duyan bir seri. Şimdiye kadar gördüklerimiz de Resident Evil 7 Biohazard'ın o uzun süredir aranan taze kan olabileceği yönünde, merakla bekliyoruz. ■ Kürşat Zaman



Resident Evil, artık ismi yaşlanmış ve ciddi anlamda yeniliğe ihtiyaç duyan bir seri

MASS EFFECT

ANDROMEDA

BioWare
Aksiyon, RPG

Electronic Arts
PC, PS4, Xbox One

Klasik CRPG severlerin modern RPG dünyasına baş kurabildiğini, yapımlardan birisi olan Mass Effect serisi, özellikle ilk oyununu muhteşem bir çıkış yaptı. Akabinde gelen ikinci oyunuyla da büyük bir kesim etkileyen başarıları tekim üçüncü oyunda bazı sorunları karşılamıştı. Tipik bir Hollywood filmi andıran senaryosu ve kabul edilemez sonu ile büyük tepki çekmiş, oyuncuların gelen talepleri karşındı bambaşka oyun sonlarını DLC olarak oynatmıştı. Tekim üçüncü sırada Mass Effect Andromeda var. Özellikle kesin ayırtma noktası yapımı hakkında birçok video ve ekran görüntüsü paylaşan BioWare,

heyecanlanıyorsa doruğa taşdı. Açık dünya konseptinde olması belkiden oyun, öncelikle yapımlarda olduğu gibi farklı diyalog ağacı, seçimler, romantik ilişkiler ve de boca savaş dünyesinde barındıracak. İlk oyundan 600 yıl sonrası konu olacak olan Andromeda'da başrolü Ryder kızları olacak. Yeni oyunla birlikte gelen değişikliklerin başında her

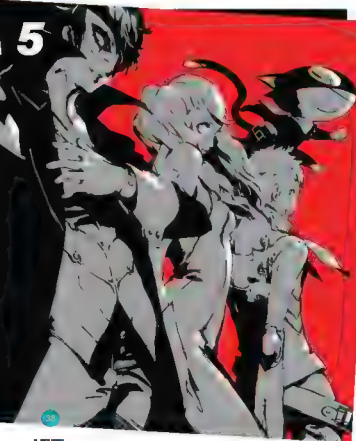


karakterin kendi yetenek ağacını yaratması bulunuyor. Adept Sıfır gibi sınıflar yerine farklı yetenekler arasında seçim yapmak, kesinlikle büyük fark yaratacak. Fakat yine de bu seçimlerde ne kadar özgür olacağımızı oyun çıkmadan göremeyeceğiz. Eğer bi duruyor Ayrica sevdiğimiz beğendiğimiz z Paragon z Renegade moduna "Good" ya da "Bad" olarak değişen bir durum açıklaması gelecek. Tabii oyunun etkileri nası olacak henüz bilmiyoruz ama gelecekte. Ayrıca oyunda romantik ilişkiler olacağı da BioWare tarafından duyuruldu. BioWare bir süredir yitirmeyen şöhratını bu oyunla birlikte toparlayacak gibi duruyor. Umuyoruz Mass Effect hakkı ettiği bir devam oyunuyla karşımıza çıkabilir. ■ Ertuğrul Söğüt

PERSONA 5

Yapım Atus Değitim Deep Silver
Tür RPG Platform PS4, PS3
Çıkış Tarihi Nisan 2017

Kimi oyunlar, komple bir tür için ilham kaynağına daha önemlisi popülerlik artışı sağlayan bir catalyst olabilir. Persona serisi de kesinlikle JRP'nin Avrupa'da bu seviyelere gelmesini sağlayan önemli yapımlardan. İlk oyunu 1996'da piyasaya çıktığında sanırım kimse bu denli başarılı bir seri beklemiyordu. Persona 3 ise bunu tamamıyla değiştirdi. Seri böyle bir duruma gelmişti ki, PlayStation 3'ün çıkışından sonra PlayStation 2'ye çıkan Persona 4 için satışta konuları geri alanlar bile oldu. Seriyi yabancı okurlar için hak bir özet yapmak gerekirse Persona, yalnızca savaşmış bir oyun değil. Aksine, karakterimizin tüm günlük aktiviteleriyle ilgilendiğimiz, sosyalleştiğimiz bir yapımdır. Gerçek Dünya'da geçen bu günlük aktiviteler yanında ayrıca zindanlar bulunuyor ve savaşlar, tür bazı olarak zindanlarda gerçekleşiyor. Persona 5'te öncelikle oyunlara göre en önemli değişikliklerden birisi bana kalırsa zindan yaratma sistemi. Persona 5'te öncelikle oyunların aksine zindanlar rastgele değil, önceden hazırlanmış şekilde karşımıza geliyor. Ancak oyunun geçtiğimiz aylarda piyasaya çıktığı Asya'dan gelen haberlere bakılırsa, zindanlar o kadar özenli hazırlanmış ki, bu rahatsız edici bir düşünce olmaktan çıkıyor. Ayrıca aynı haberlere bakılırsa, Persona 5'i bekleyenler geçirdiğimiz her senariye dayalı gibi gözüküyor. ■ Talha Yılmaz

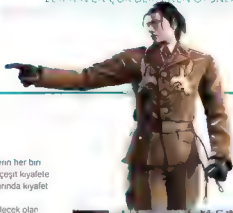


TEKKEN 7

Bandai Namco Bandai Namco
Dövüş PC, PS4, Xbox One
2017'nin ilk çeyreği

2017 itibarıyla Arcade makinelerindeki üçüncü yaşını kutlayacak olan Tekken 7'nin neden konsollara ve PC'ye bu kadar geç yarılandığını öğrenebilmiş değiliz ama artık vakit yaklaşıyor, oyunun PC'ye de çıkacak olmasıyla birlikte oyuncular kalalarını ellilik FPS'lerden, MOBA'lardan kâdın b raz da dövüş turnu verebilecekler diye tahmin ediyoruz. Bütün z üzere Tekken 7 ile birlikte Mishima destanı da sonlanıyor. Özelikle Jin, Heihachi ve Kazuya gibi karakterleri kullanmış sevenler oyunun hayran kısmından daha da bir keyif alacaktır ama siz yine de bu oyundan ziyade bir hikaye kurgusu beklemeyin. Tekken 7 Unrea Engine 4 ile hazırlanıyor ve

görsellik bir hayli iyi. Dövüşçülerin her bir son derece detaylı, hepimiz emvayıpı kuyafete de sahip olacak. (Dövüş oyunlarında kuyafet peşinde koşmak farzdır.) Yeni karakterlerle birlikte de gelecek olan Tekken 7'nin kuşkusuz ki en heyecan verici eklenişi de Street Fighter'dan ödünümüz Akuma. Oyuna hiç de fena bir biçimde yediniğimiz olan Akuma'nın da şimdiden bir hayran kütlesi oluştu. Tekken Tag Tournament 2'de gayet iyi işleyen online oyun olanaklarını burada daha da iyi bir biçimde göreceğiz ve dünyanın bir ucundaki rakiplerimizle anımsızca kâşığı geleceğiz. Bu oyunu listenize ekleyin, pişman olmayacaksınız. **■ Tuna Şentuna**



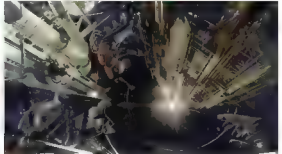
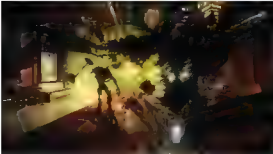
PREY

Arkane Studios Bethesda
FPS PC, PS4, Xbox One
2017

İlk Prey'in üzerinden tam olarak 10 sene geçti. Başarıyla ilk oyunun ardından hemen ikinci oyunun hazırlıklarına da başlanmıştık. 2011'de gelen iptal haberiyle uzulduk ve hemen hepimiz, artık Prey adında başka bir oyunun çıkmayacağına hıredıyse kesin gözüyle bakıyorduk. Taa ki, E3 2016'ya kadar Bethesda sürpriz bir şekilde yeni Prey'i duyurdu. Oyunun arkasındaki ek ise Dishonored serisinin yapımcılığını üstlenen Arkane Studios'du. 2017'de piyasaya çıkması beklenen yapım

ile ilk Prey'i karıştırmamak gerekiyor. Beklentinin aksine, 2017 model Prey, ne bir devam oyunu ne de bir remake. Tamamıyla ilk oyundan bağımsız bir hikâyeye sahip olan yapımda, Morgan Yu isimli karakteri yönetiyoruz. Cinsiyeti oyuncunun tercihi bırakılmış olan Morgan, Talos-1 adındaki uzay gemisinde, insanlığı sonsuza dek değiştirecek bir deneyde denek rolündedir. Ken, bir gün bir şeyler yanlış gidiyor ve uzay gemisini uzaylılar ele geçiriyor. Bu noktadan sonra Morgan, deney sırasın

da kazandığı güçlerle kullandığı uzay gemisinden kurtulmaya çalışıyor. Oyun özellikle çevreyi taktik etme mekanizmalarıyla gerektirdiğinde kendinizi test makinesi ne veya kahve fincanına çevirebilirsiniz. Sağlayacak olmasıyla çok konuşulmaya devam edecek gibi. Çıkışına uzun denebilecek bir süre olsa da çıkışta Prey benzeri son derece heyecandırıcı bir yapıdır. Umanın Arkane Studios, Dishonored'da olduğu gibi bir iş çıkartır ve taş gibi bir bilim kurgu FPS oyununa sahip oluruz. **■ Tolga Yüksel**



GRAN TURISMO



Yarış oyunu deyince akla gelen ilk isimlerden biri olan serinin son oyunu Gran Turismo Sport'ın piyasaya çıkışı için üzerinden 3 seneye yakın zaman geçti. Nihayet PlayStation 4 için açıklanan Gran Turismo Sport, aslında Gran Turismo 7'den önceki ara oyun olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte kapsamı çok daha genişle yecek olan oyun, pek çok yenilik ile beraber geliyor ki bunların en önemlisi FIA ile ortak kapsamda yapılacak olan FIA Gran Turismo Dünya Şampiyonası. Bu, tüm eSport etkinlikleri içinde en yüksek bütçeli olanlardan biri olduğu gibi, tipki Lucas Ordóñez ve Yann Maldenborough'un GT Academy'de yaptığı gibi size gerçek otomobiller ile gerçek bir

yarış kariyeri vad ediyor. Ayrıca oyunun canlı yayınlanacak, GT Academy benzer bir formata sahip olması beklenen espor turnuvalarına da ev sahipliği yapacağını söyleyebiliriz. Gran Turismo'nun yeni oyunun bazı eksikler de göze çarpmıyor değil ki; bunların en önemlisi de namık hava koşullarının oyunun dışarıdan çıkartılması. Ayrıca oyunun VR desteği de masraflı VR Tour moduyla sınırlı olacak. Oyun grafiksel anlamda muhteşem gözükmesine rağmen fizikler ve diğer konularda beklentilerimiz ne kadar karşılanılabilecek, merakla bekliyoruz. Drivetrain ile beklendiğini bulamamış PlayStation 4 sahiplerinin ne kadar sabırsızlandığını tahmin bile edemiyoruz. ■ **Kürşat Zaman**

Ubisoft Paris FPS
Ubisoft PC, PS4, Xbox One

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

2012 yılında Watch Dogs, 2013 yılında Tom Clancy's The Division ve 2014 yılında Tom Clancy's Rainbow Six Siege sürprizleri ile E3'te damgasını vuran Ubisoft bu kez ilk görüşte aşkından olmayı başarmış, bu oyunlar oldukça başarılı olmalarına rağmen tanrıların videolarının uzağında kalarak kalp

imizi kırmıştı. Bu kalp kırıklığımızın üstüne bir de Assassin's Creed serisinin sorunu çıkış yapan oyunların eklenince, Ubisoft ile aramız iyiden iyiyeye açıldı. Neyse ki, Ubisoft en iyiyi yaptı, yeni sürpriz yapmayı bir kez daha başararak Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands'ı tanıtım ile golumuzu aldı. 2017 yılının heyecanlanmamıza neden olan Wildlands, gunumuzden birkaç yıl sonrasındayken dünyanın en büyük kokain üreticisi olan Bolivya'da geçiyor. Bu yüzden sorumlu olan Santa Blanca kartelinin aynı zamanda devleti de yönetiyor olması, bütün Bolivyalıların tek umdu yapıyor. Bir "Hayaleti" olarak tamamen özelleştirilebilir olan karakterimiz, silahlarımız, donanımımız ve taşıtımızla bu düzene bir dur demeye çalışacağız. İster tek başınıza, istersek de uç arkadaşlarımızla meydan okuyabileceğimiz bu yapım bizlere

bir açık dünya sunacak. Çıkış tarihinde 100 kadar görevin bulunacağı oyunda, her görev birden farklı şekilde tamamlanabilecektir. Bu sefer Ubisoft'un kalplerimizi kırma-yacağını ve Tom Clancy adına yalvarır bir hikayesiyle güzel bir maceraya ç kacak mız umuyoruz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**



OUTLAST 2

Yapım **Red Barrels Dağıtım Red Barrels**
Tür **Korku Platform PC, PS4, Xbox One**
Çıkış Tarihi **2017'nin ilk çeyreği**

İçeriyi 4 wilyondan fazla satış garantileyen, zamanla bundle'lar ve kulekütan kulekütan duyuruları da yardımıyla hemen hapimisin Steam kütüphanesine girmeyi başaran Outlast'in devam oyunu, en az ilki kadar dehşet vadeliyor. Oyunun yaklaşık 10 dakika içinde kükatabilen demosunda yazar Blake Langermann'ın canlan-

dırdırdık ve oyunun daha çok gizlilik taraflı ön plana çıkartılmıştı. Ayrıca oyunun grafikleri ve sesizleri de hayli pelişme göstermiş gibi gözüküyor. En büyük rakibi Resident Evil'in aksine VR desteği sunmayacak olan oyun için ilk izlenimlerimiz çok olumlu, ileride bekleyorum. ■ **Kürşat Zaman**

RED DEAD REDEMPTION 2

Rockstar Studios Rockstar Games
Aksiyon PS4, Xbox One

Red Dead serisinin ikinci oyunu olan Red Dead Redemption 2, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

gelmesini bekleyenler, kırtı gorsel ve kısa bir teaser ile birlikte birçok oyuncuyu ters koşa yapan Rockstar, oyunu Red Dead Redemption 2 olarak adlandırdı. Bu adlandırmadan arından oyunun John Marston'ın hikâyesinin öncesinde mi sonrasında mı geçeceği tartışılmaya başlandı. Tartışmayı bir kenara bırakırsak, kesin olan tek şey, 2017 sonbaharında vahşi batıya doruklarına yola atacağımız olduğunu söyleyebiliriz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**



KISA KISA

Destiny 2

Destiny 2, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

Scalebound

Scalebound, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

Halo Wars 2

Halo Wars 2, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

Days Gone

Days Gone, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

Shenmue III

Shenmue III, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

Hitman

Hitman, 2017 yılında bizi en acımasız kıtanın çorak topraklarına götürmüştü. 20'inci yüzyıldaki geçen oyunda, eski bir kanun kaçağı olan John Marston'ın hikâyesine tanık olmuştuk. O duşça sevilen bu hikâyenin ardından oyuncular da uça ayıldı, oyunun en başından beri bilgisayar gelmesini bekleyenler, oyunun yeni nesil konsollara gelmesini bekleyenler ve devam oyununun

Auto SHOW

Aralık sayısı bayilerde



Güncel: 2017'nin tüm yenilikleri, hangi modelin ne zaman Türkiye'ye geleceğini açıklıyoruz;
Kullanılmış Otomobil: En beğenilen 25 araç; **Teknoloji:** Mercedes'ten yeni çevreci motorlar;
Karşılaştırma: VW Tiguan BMW X1'e karşı; Toyota Prius ile Hyundai Ioniq

www.autoshow.com.tr

Otomobil dünyasının en güncel, anlık haberleri
ise sosyal medyada yine Auto SHOW'da



*f /AutoSHOWdergisi



*t /AutoShowdergi



*@autoshowdergi

* Telefonunuza QR Code okuyucu, Appstore (iOS) ve Play Store (Android)
mağazelerinden ücretsiz olarak indirebilirsiniz



İNCELEME



● Altın 9,5 - 10 puan ● Gümüş 8,5 - 9,4 puan ● Bronz 7,5 - 8,4

“İdgar oyunlarının
yeni farkı, her
şeyi kontrol
edebilirsiniz.”
Sayfa 80

İNCELEME

Yapım: Ubisoft

Değerlendirme:

Tutarlılık:

Platformlar: PC, PS4, X

Yeni nesildeğusa:

En İyi Oyunlar Yarışması

En İyi Oyunlar Yarışması

Playstore dan
dijital olarak
satın alın



LEVEL

WATCH DOGS 2

YENİ SÜRÜMÜYLE DAHA DA ETKİN BİR BİÇİMDE ŞEHİRİ ELE GEÇİREN CTOS, ÖNEMLİ BİR HASMINI HESABA KATMIYORDU... DEDSEC!

Bilgisayar toplayıp birleştirmenin kolay olduğu günümüzde artık birçok marka da direkt olarak toparlanmış oyuncu bilgisayarları üretiyor "bilgisayardan anıyormu?" demek için daha da farklı şeyleri bilmek gerekiyor. Oysaki zamanında böyle miyd? Misal ben, bilgisayar dünyasına Amstrad gibi bir antakıya girdim. PC'de de Windows 3.1 sürümüyle arada bir açılıp-zıplaşma bir oluşumdu zira Dos 6.22 her şeyi yetiyordu.

Şimdi gösteriyorlar ya "hack konsolu" diye sırayla ustane beyaz yazılar falan. İşte Dos'un ortamı aynıymış boyuydu. Her şey komutla çalıştırılır. Klasörlerin içinde ne var diye görmek için bile ekstra çabalarla girilirdi.

Tabii bu sırada bilgisayar toplamak için matzemeleri ağıdıkten sonra bunları bir de bilgisayara ağılatmak vardı ki Plug'n Play'nin ilk dönemlerinde bu işi henüz bir eliyeltili.

Derken Windows Dos'un yerini tamamiyle aldı. İnternet ağı genişledi ve IRC çağı başladı. Burada da bir süre sonra müthiş bir "hack" furyası başladı. Hacer web sitelerini ele geçirmek değildi konu. moda başkalarının bilgisayarına girmekti.

Bunu sağlayan Netbus ve Back Orifice kılışığı bir dönem herkes kendini gerçek bir hacker gibi hissetmişti. Olay çok basittir. aslında bir şekilde karşı tarafa mail, ICQ, Messenger vs. yoluyla "Hemen aç, bak, şupar bir şey yol aldım" diyordunuz. Netbus'in clientını atıyordunuz, karşı taraf bunu

"E açılmadı bu?" diye karşılıyordu ve siz çoktan onun bilgisayarına giriş hakkı elde ediyordunuz. Netbus kısıtlı işler yapıtıyordu, başlarda ve sonradan Back Orifice ile karşı tarafın tüm bilgisayarını kurcalama imkânına kavuşmuştu. Çok çalgın günlerdi, gözük kilerden şey yer yer bir konumdaydı!

Şimdi şurada ki Watch Dogs 2 dünyasına bakınca da dede gibi, "hereden nereye?" demek durumunda kalıyorsunuz. Tek bir akıllı telefon ile resmen tüm şehrin altyapısını altüst etmek mümkün. Ha gerçekte olmaz ama eğer bir şekilde bir şehir gerçekten "akıllı" olursa bilerinin buna şaşılmaz edeceği de kesin. Aynı DedSec gibi.

Zamanında devletler yerine büyük şirketlerin kontrolüne geçeceği söylenirdiğinde, "enahaha!" diye gülerdiniz. O zamanlar mIRC'de böyle gülmek modaydı. Sonra baktım ki konu bayağı bayağı Amerika'da boyuymuş. Trump'ın zaferi de bunu koruklediyince. Bide o masayındaydık.

Watch Dogs 2 de bu popüler senaryoyu içinde barındırıyor. İlk oyunu oynayan arkadaşlar, "Si ti o es" diye okudum" zaten tanıyor. Kendisi tüm şehri kontrol eden bir bilgisayar sistemidir. Bu defa da konu ctOS (Central Operating System), ama ilk oyunda o anlardan sonrada güncellenmiş ve ctOS 2.0'ya na sokulmuş. Tüm bu sistem zincirinde da Blume adındaki dev holding var.



getirdiği için hoşuma gitti ama tüm noktada fotoğraf çektiğiden sonra yine görevlere baş başa kalıyorsunuz

Uçuramazsan sürersin

Telefonunu ve bilgisayarını Quadcopter adındaki drone ve ufak RC arabasıyla etkileşim halinde kullanabilen Marcus bu iki cihazla harika yaratabiliyor. Quadcopter sayesinde mesafesi içersin de istediğinizi yüksekçe kadar çıkıp ufak yerlere de girebiliyor. RC arabası da özellikle havalandırma deliklerinde ilerlemekte uzman ve dierseniz zıp atabiliyor. Araştırma puanıyla daha da yüksekçe zıp atmasını sağlayabiliyorsunuz.

Fiziksel olarak bulunmanız gerekmeyen işlerde sizin yapabildiğiniz tüm hack işleri. Quadcopter'iniz ve RC arabanız da yapabiliyor. Bu da demek oluyor ki oyunun hemen başlarında yemeyip içmeyip Quadcopter'i satın almanız. Emin olun işiniz o kadar kolaylaşacak ki.

Oyunun tecrübe puan sistemi "foiler" yani "takipçi" olarak beşlenmiş ve her görevin sonunda belirli sayıda takipçi kazanıyorsunuz. Takipçileriniz artık da araştırma puanına ulaşıyorsunuz. Araştırma puanı da omarca yetenek arasında kendinizi yeni özellikler eklemek anlamına geliyor ve konuyu bağlıyorum. Bu araştırma puanlarını kazanmanın tek yolu görevler değil. Evet, şehrin her tarafında haritada boyaz bir kukafayla gösterilen araştırma puanları bulunuyor. Bunları da aynı Balman oyunlarında ki Riddler bu maca arı gibi half zor çekide ele geçirmemiz istenmiş. Fakat ne demiştik. Quadcopter'iniz varsa her şey daha kolay. O yükseklerde araştırma puanlarını drone uzula yakalamanın bu kadar kolay olduğunu düşünmediniz mi? Emin olun.

Quadcopter'iniz ve RC arabanız aynı zamanda birer silah gibi de kullanılabiliyor fakat bunun için yeteneklerinizi o yonde geliştirmeniz gerekıyor. İşin özü, o Quadcopter'i hemen almanız!

Biraz daha param olsa

Gelelim maddiyata. Dedik ki San Francisco büyük. Dedik ki görevler var araştırma puanları var. Peki ya o kıyafet semboller, boya kutuları, döviz işaretleri ne oluyor? Açıklayalım. Döviz işaretlerine uğradığımızda, her işaret için Türkiye'deki dolar kurunu 5 kuruş azalıyor ve ülke kurtuluyor (Boyle



Araştırma puanı lazım? Açın telefonunuzu, istediğiniz aracı seçin. Etendin? Hiç araştırmıyor, mal işte burada oyundaki para ile araştırma puanı kazanılıyor. Araştırma puanı olmadan hiç araştırmazsınız, istediğiniz aracı bulamazsınız. Araştırma puanı kazanmanız.

BİÇİCİLERİN



olsa iyi olurdu halbî dolar işaretlerinde bir çeşit para var demek arkadaşlar. Bu 20000's değerinde bir para çantası da olabilir, yaklaşık 5000's değerinde pahalı bir eşya da olabilir. İçin kolusu da bunlar da araştırma puanları. Çi bi ya iyi gitsenmiş durumda, ya da iyi korunuyorlar. Öye sokağın ortasında para bu mak yok burada. (En son yerden tam 100 TL bulduğumu söylemiş miydiniz?) Kiyafet sembollerinde gördüğünüza ek edebileceğiniz yeni bir kiyafet (Yok ya?)- boyalı kutularında da araştırmanız için yeni boyalar seçeneğin bulunmakta. Bunların içinde de yeşil kutulara semboller göreceksiniz ve bunları da yeteneklerinizi geliştirmek için gereken araştırma puanına ek bir gereksinim olarak kullanacaksınız.

Şu yetenek mevzusunu da aradan çıkartalım. Önceki oyundaki gibi burada da kahramanımız tavsiye edilen başlangıç paketi fiyatıyla macerasına başlıyor ve siz onu full + full paket yapıcaya kadar geliştirirsiniz. Nasıl bir oynanış seçtiğinize bağlı olarak karakterinizin Quadcopter ve RC arabalarını geliştirerek işleri kolaylaştırmaya çalışabilirsiniz. Combat kısmına ağırlık verip Rambo yapabilirsiniz, hack'lerinde uzmanlığını artırıp şehirde daha fazla kaos yaratmasını sağlayabilirsiniz ya da top m huzurunu altüst edecek bir teknoloji peşinden gidebilirsiniz. Hiçbir yeteneğinizin oyunun seyrini oynanışı radikal bir biçimde değiştirmiyor ve bu anlamda iyi bir denge tutulmuş olduğunu da söyleyebiliriz. Zaten yetenekleri açmak için gereken araştırma puanının kazanmak da pek kolay değil.

Çık oyunumdan!

Çin online tarafına geçecek olduğumuz da görüyoruz ki online çalım yor. Şöyle ki oyunun piyasaya çıktığında online kısmın büyük bir bölümü çökük duruyor. Ben yaz ya başladığımda da yeni yeni düzeliyorcu. İki oyundaki "başkasının oyununu" eğletme" durumu burada da mevcut. Hatta oyunda hiçbir şey yapmazken (Mesela yazı yazarken oyunu aç kılıyordum başkılar bakabiliyor içi) bir anda birisi oyununuza dalıp sizden bir şey çalmak isteyebilir. Onu fark edebilirsiniz.



de üstüne yakalayabilirsiniz, takipçileriniz artıyor. Oyuncular bu çekide, eğer şehrin altını üstüne getirirseniz siz yakalamak üzere de oyununuza girer. Aynı şekide siz de başkalarının oyunlarına bu şekilde dalabiliyorsunuz. Şimdi en güzel tarafıysa yine oyuncuların oyununuza girip anlaşmalı bir şekilde görevleri yapmanızda rol oynaması. Oyundaki görevleri birlikteliyle tamamlamak eğlenceli oluyor. İkinci zaman zaman görevde saçma sapan davranışları zora soktukları da olabilir.

Oyunun onüne kısmıyla ilgili bir menüz gereken şu ki Watch Dogs 2 tek kişilik bir oyun. Yani oyunu bir kez tamamladıktan sonra onüne eklemek diye bir durum söz konusu değil.

Ben olsaydım...
WD2 ilk oyundan daha ileri bir yerde, bunu tartışamayız. Bir fakat yeterince ilerlemiş olduğunu da söyleyemem. Mesela ben olsaydım. İlk iş olarak oyuna çok daha fazla rastgele olay eklerdim. Şehirdeki herkesin telefonuna ulaşabiliyorduk. Fakat birisinin telefonuna girdiğimizde ya kısa bir konuşma dinleyebiliyorduk, ya kısa bir mesaj atabiliyorduk, ya telefonu bozabiliyorduk, ya az bir miktar para çeki biliyorduk, ya da hack işlemi yapıyorlardık. Para çekme ve hack işlemi kadar çok çiyor ki karşın za, bir süre sonra herkesin telefonuna bağlanamıyorduk. Oysak, o telefon konuşmalarından, mesajlardan gizemli görevler çıkıyorduk, hatta bir çeşit görev zncir başlatılabiliyorduk muhteşem

olmaz mıydı? Binlerce kişinin olduğu şehir, bir anda yaşamaya başlardı. Evet sınırların dışında sadece bunu yapardım ve insanlara daha fazla kişilik eklerdim. Terama yaptığımızda herkesin ne işle meşgul olduğunu görebiliyorduk ya, "İn-bihara meyilli" diye bir tanım çıktığında onu kurtarabilmek için bir araştırmaya girebilirdik. Örneğin "Çok borcu var" ibaresi gördüğümüzde ona yardım edebilirdik, "Hırsız" yazısını gördüğümüzde peşine çete uydurarak takip onu korkutabilirdik vb.

Şu haliyle, her ne kadar yan görevler bu anlamdığım şekliyle fakat çok belirgin bir düzende karşımıza çıksa da, oyundaki her şey fazlasıyla ayarlı. Bu da oyunu herhangi bir açık dünya temalı oyuna dönüştürüyor. Fakat Ubisoft diyalogları, görevleri ve şehri o kadar güzel yaratmış ki oyuna bir AC oyunu gibi hızla bağlanıyor ve kolayına da kopamıyor sunuz. Ubisoft iki dakika CD Projekt RED'den yardım alsaydı ortaya bir efsa ne çıkabilirdi ama şu anki haliyle de WD2 hiç de fena bir oyun değil.

■ Tuna Şentuna

WD2 İki pyundan daha len bir yerde, buna tartışmayız to le fakat yeterince ilerlemiş oldu,ğunu da söyleyemem. Mesela ben olsaydım: İki iş olark oyna çok daha fazla rastgele o ay ekardım. Şahredici herkesin telefonuna zabil yoruz. Fakat bırınsın telefonu nı grög m zde ya kısı bir konuşma dinleyebilir yoruz, bu kısı bir mesajı asma okuyabilir yoruz, ya telefonu bozabilir yoruz, ya az bir miktar para çekebilir yoruz ya da hack çarım zı dalduruyoruz. Para çekme ve hack çarım zı kadar çok çiyor ki çarım zı, bir süre sonra kimsenin telefonunu bağlamıyın olur ne. Oysak o telefon konuşmalarında, mesajlarında gizliliği görevler ç iysadı, daha bir çeşit olrez z çarım zı baslatılabilir muhtemelen.

almaz mıydı? Birleşke karpın olduğu
şehir, bir anda yaşamaya bağlandı. Evet
sancının oyunda sadece bunu yapardım
ve insanlara daha fazla kılıç eklerdim.
Tarama yaptığımızda herkesin ne işle
meşgul olduğunu görülebiryoruz ya, "İn-
hara meyli!" diye bir taneim kitiğında
onu kurtarabilmek için bir araştırma
gürebilmeydik öneşin. "Çok barmı ver-
tibi:se: doğduğumuzda onu yordam ede-
bilmeydik, "Harsız" yazısını gördüğü
müzdü peşine çete uyenlini İakip onu
korkutabilmeydik vb.

Şu halıyla, her ne kadar yın görevler bu
anlatıldığı şekileyle kalıcı çok belirgin bir
düzene karışmıza çıksa da, oyundaki
her şey fazlasıyla ayrı. Bu da oyunu
herhangi bir açık dünya temalı oyuna
döndürüyor. Fekal UbiSoft diyalogları,
görevleri ve şehri o kadar güzel yarat-
mış ki oyuna bir AC oyunu gibi hisla
bağlanıyor ve kolayına da kopamıyor
sunuz. UbiSoft iki dakika CD Projekt
RED'den yardım alsayı ortaya bir efsa-
ne çıkılabildi aynı şu anki halıyla de
WD2. İde fena bir oyun değil

■ Tuna Sentuna

[illegible]

Son derece aciz bir şekilde başladığınız oyunda, kontrole mi geçiş yapım, harita nasıl bir şey? bunlar kim derken resmen gerçelik.

Bu ikinci gün olur, ilk hafta olur,
oyuna bir kez alıp yeteneklerinizi de
aydan iyiye geliştirilinceye rasmen alıp
gidiyorsunuz

Oyunu pek fazla oynamadığınızı takdirde hala yapacak bir şeyleri bulabilirsiniz yoksa işiniz –bir süre sonra sıkıcı hale gelen- online olarak bilecek. [Tıkla](#)

%40 Quadcopter uçuruyoruz.
%40 RC arabeyi oraya buraya gönderiyoruz.
%20 Yoyo ile adam dövüyoruz.

DedSec'in amaçları elbette tehlikeli uyarılar
İlk oyunun üzerine daha fazla geliştirme
çalışılır.

bu oyun ilk WD olarak bize lanse edilseydi herhalde yarıda yuvarlanırdık ama şu devirde bir klasik olmasın için daha çok uğraşması gerekiyor. Yine de payet akması bir oyun; hele ki öncelikle oyunu oynamadığınız.



Arkane Studios Değerli Bethesda Yürüyen FPS Platform PC, PS4, Xbox One
Web: bethesda.net Türkiye Dağıtıcı: Anal Dijital Dağıtıcı: Playzone

Dishonored 2

Sadece isminizi kurtarmak değil, insanları kurtarmak da önemlidir. Emily ve Corvo'nun da hızlı başlayan diktatörlüğü durdurmak için size ihtiyacı var.

Normal şartlar altında, bir yerden spanzio çıkan bir alarbeniz bizi mutlu eder, "Bekle kimler gelmiş" sözünün ardında sürpriz bir teyze, bir dayı veya bir hala sizi son derece mutlu edebilecekken burada durum biraz farklı.

Emily sanıyor ki annesi tek çocuk. Ölmüş falan ama sonuçta annesinin kardeşi, yani bir teyze, dayısı yok diye biliyor Emily. Ve fakat bir gün, tam de keyfi yerindeyken, annesinin ölüm yıldönümünde komşu memleketterden biri, yanındaki mekanik korumalarla Emily'nin sarayına saldırıyor. Niyetinin iyi olduğunu ve bir sürprizi olduğunu söylüyor, peketten de dev gibi bir pasta veya bolca altın çıkacağına teyze Diilish belliyor. Sevimli bir teyze olacağına da Diilish mağır karanlık sanatlarla usta bir cadi de değil miymiş? Buyurun cenaze merasimine... Diilish bildir-diği gibi Emily'ye savaş açıyor ve ilk oyunda Corvo'nun düşüşü konum gib, burada da yine kendi ülkenizde suçlu konumuna düşüyorsunuz. Hiç hoş değil, hiç...

Böyle teyze olmaz olsun!

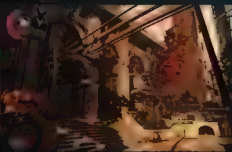
Hikaye gördüğünüz üzere hiç karmaşık değil. Kötü bir cadi geliyor ve özgürlüğünüzü, her şeyinizi elinizden alıyor. Hemen oyunun başında bir seçim yapmanız da isteniyor. Emily veya Corvo'ya mı oynayacağınız soruluyor ve seçiminizi Emily'den yana yaparsanız -ki ilk önce onunla oyunu oynamanızı tavsiye ederim- Corvo Diilish tarafından taşla döndürülüyor. Emily artık hem ülkesini kurtarmak zorunda, hem de babasını. Her şey boyağı net, değil mi?

Şayet ki ilk oyunu oynadıysanız, hikayenin buradan sonrasında karşınıza çıkacakları da hemen tanıyacaksınız. Oynanış, önceki oyunla o kadar fazla benzer ki kısa sürede görevleri

yaparken esip gitmeniz işten bile değil. Her ne kadar Emily iyi bir dövüşçü olsa da kısa sürede, aynı babası gibi Outsider adındaki varlık tarafından ziyaret ediliyor. Size Outsider'in güçlerini taklif eden bu varlığa eşer evet yanıtını verirsiniz oyunu miabik güçlerin yardımıyla götürülebiliyor-sunuz. Arkane Studios bu defa güçleriniz olmadan da oyunu denemenize olanak tanıdığından, Outsider'in sorusuna olumsuz bir yanıt da verebilirsiniz var. Zaten oyunu güçlere sahip olarak oynadıktan bir süre sonra fark ettim ki tüm bölümler güçleriniz olmadan da tamamlanacak şekilde tasarlanmış. Mesela Emily'nin Far Reach gücü, belirli bir uzaklığa ışınlanmanıza olanak tanıyor. Ne var ki oyun boyunca bunun kullanımının şart olduğu bir yer göremiyorsunuz. Bu bölüm kurgusu da, hem bir anlamda iyi olmuş, hem de bazı

Tablolar
Eğer oyunda
dürekli paraya
kısıpıyorsanız
aziz en çok
mutlu ede-
cek olan para
kaynağı, tablolar
oluyor. 200 altın
veren tablolar
bulmaksa başlı
başına bir iş.

çok net olarak
tanıyor ki oyun bir bütün
olarak değil de bölüm
bölüm tasarlanmış



ilginç tasarımları engellemiş bana sorarsanız. Yani Far Reach ile milimetrik atışları yapıp varabileceğimiz yerler tesarlanabileceksen sonuca daha düz bir şekilde ulaşabildiğimiz bir kurgu benimsenmiş. (Hemen eleştiririm!)

Sadece açılmak yeter

Şu çok net olarak görüyoruz ki oyun bir bütün olarak değil de bölüm bölüm tasarlanmış. Mesela Infinite Warfare'de ortamlar ve yaptıklarınız birbirine çok benzediğinden bölümden bölüme geçtiğinizi daha az hissediyorsunuz. Burada ise her bir bölüm, farklı bir temada tasarlandı ve kendi içinde aslında bir RPG'nin bir bölgesini andırıyor için her görev akılda kalıcı ortamlardan ve değişik bir senaryo örgüsünden oluşuyor.

Çok fazla spoiler vermek istemiyorum

ama bunun en bariz şekilde görüldüğü yer, mekanik bir labirent olan Clockwork Mansion bölümü. Buradaki tasarım gerçekten inanılmaz başarılı ve gizli her şeyi bulmak için en fazla çaba göstereceğiniz bölüm de bu olacak. Şöyle ki bu garip evde çeşitli kolları kullandıkça avın bölümleri yer değiştiriyor ve yeni mekanlar ortaya çıkıyor. Tüm bu entelektüel bir de robotlar eklenince ortamı iyice şenlendiriyor.

Fakat bu bölümü aşkıktan sonra, Karnaca'nın (Emily'nin memleketi) herhangi bir yerindeki bir görevi yaparken oynanış daha düz bir hale geliyor. Bu kadar farklılık olması da bir yandan garip gelmiyor değil... Oyundaki tüm görev bölgelerinde bir tane ana görevimiz oluyor ve o bölgede şansa eseri karşılaştığımız bazı insanlar da bize ufak görevler verebiliyor. Nâdiren de olsa senaryoda yeri olan ufak olaylar gerçekleşiyor ve bunlar da ufak mutluluklar yaratıyor. (Örneğin karaborsadan bir mal almaya çalışırken satıcı bir anda bizi uyarıyor ve belalı tiplerin geldiğini, uzamamız gerektiğini söylüyor. Kaçmazsak pelen üç kişi bize saldırıyor.) Fakat nihayetinde bölümlerde ana görevimize odaklanıyor ve onu çözmek için uğraşa giriyoruz. Bu görev doğrultusunda ilerlerken de o görevi kaosa mı yönelik yoksa daha insancıl bir şekilde

Güçlerini söyle bana

Corve'nun sahip olduğu güçler -her ne kadar ruhelar sayesinde biraz değişim kazansa da- ilk oyundakilerle aynı olduğun için onu bu-ayrsı konu etmiyorum ve direkt Emily'ye odaklanıyorum.

Emily'nin toplamda altı tane gücü bulunuyor ve bunlar da sırasıyla Mesmenze, Doppie-ganger, Shadow Walk, Far Reach, Domino ve Dark Vision.

Mesmenze düşmanları kendine çekip bir süre onları oyalayan bir yeti yaratmanızı sağlar. Bu yeti kaybolduktan sonra düşmanlarımız neler olduğunu hatırlıyor ve işine geri dönüyor. Doppieganger yine yaratmaya yönelik bir güç ve rakiplerinizin dikikatin dağıtın bir kopyanızı yaratmaya yarar. İsterseniz bu kopyanızı yer değiştirilecek şekilde bu gücü geliştirtebilirsiniz. Shadow Walk yere yakın, Darknes'nin sahip olduğu türde ufak bir gölge yaratıp ona dönüşmenizi sağlar. Özellikle fare dikikter ne daimak veya işler gizlice halletmek için gayet iyi bir güç. Şişe atarımı-şçasına hedef belirlendiği naz Far Reach ile aynı.



mak zor yetenek, şifalı bir ilaçla emiyen seviyelerde düşmanları insanları da kendinize çekebiliyorsunuz. En güçlü güçlerinizden biri olan Domino birkaç tane asker şaretlemenize ve bir tane olan şeyin değeri de olmasına olanak tanıyor. Mesela bir asker balkonda duruyor ve onu diğer askerlerle bağlayıp balkondan iterseniz, bağladıkları da oluyor. Pek bir işe yaradığını düşünmediğim Dark Vision ise duvarların arkasındaki düşmanlarımızı görmenizi sağlamakta. Lakin bu olmadan da oyunu gayet kolay idare edebilirsiniz.

Size tavsiyem bu güçlerden Domino, Far Reach ve Shadow Walk'üzzerinde yoğunlaşmanız. Diğerleri o madda da oyunda zaten sürekli kullanılabiliyor.

Playstore dan
dijital olarak
satın alın





F İhtikadımı döktünüz... Bazen en büyük ağırlama tüm bilir ne yaparsak...

Sinek kovanları
Bazı bölümlerde
bolca kovanla
karşılaşacaksınız.
Bunları yok etmek
için her türlü sila-
hınızı kullanabilir-
siniz ama en etkili
yöntemin kütçe
hızla kovanlara
dalmak olduğunu
keşfettim.

çözüp çözmediğimize dair seçimler de
sunuluyor.

Şöyle ki oyunda eğer öldürmeyi ilk
sıraya koyarsanız oyunun sonu değişiyor
ve oyunu bir kez daha oynadığınızda
Bloodfy adındaki sineklerin deha fazla
yuva yaptığını görüyorsunuz. Düşmanla-
rınızı sakinleştirici oklarla vurup arkadan
yaklaştığınızda bayılmayı seçerseniz
de deha iyi bir insan oluyorsunuz.
Infamous'ta şehrin altını üstünü getirmiş
biri olarak ben elbette önüme geleni de-
ğitim; bence oyun böyle daha keyifli!

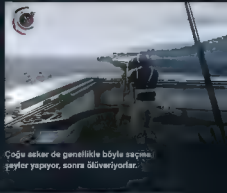
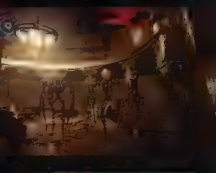
Acaba şu delikte ne var...

Şeyet ki ana görevin peğinden kopup
bir de önünüze geleni hızla öldürürseniz
oyunun auresini inanılmaz bir şekilde
kısıtlımsız olacağını bilin. Zaten böyle
yaparsanız da InFinite Warfare var:
babolar gibi, onu tercih edin.

Dishonored 2 sizi bolca araştırma yap-
maya ve bölümlerin tadını çıkartmaya
davet ediyor. Bunu yaparken de sürekli
gizliliğinizi korumaya çalışıyoruz. Oyun-
da bolca iç mekan olduğundan, Arkane
her yere bir şeyler sakladığından ve bir
de bölüm sonunda neyi, ne kadar keş-
fedebildiğiniz yüzünüze vurduğundan,
ana görevi unutup kapalı kapılar ardında
neler var, çalıda ne duruyor, kasanın
içinde gizli olan nedir diyerek her yere
giriş çıkıyoruz. Araştırmaya o kadar fazla
zamanımız geliyor ki... Bu kökü bir şey
değil ama Dishonored 2 kısıca size, "Be-
nimle zaman geçireceksin, yokse sana
duvar saatıyla vururum." diyor.

Bu araştırmalarının en verimli kısmı özel
güçlerinizi kazanmanıza ve geliştirmenize
yarayan Rune'lar. Buna da yeteneklerinizi
ufak çapta geliştiren Bonecharm'lar eşlik
ediyor. Bonecharm'lar üçe ayrılıyor; stan-
dert olanlar, corrupt olup size bir özellik
verirken bir başka yandan kısıtlar ve black
adındaki daha güçlü özelliklere sahip
olanlar. Rune ve Bonecharm'ları bulmak
içinse oyunun başlarında bize verilen kalbi
kullanıyoruz. Bu kalp bir bölümdaki tüm
Rune ve Bonecharm'ları bize gösteriyor
lakin bunların yerini bilmek yetmiyor, onları
almak için de bayağı bir çaba sarf etmemiz
gerekabiliyor.

Arkane'in başkanı olduğu bir başka konu da
bulmacalar konusunda olmuş. Oyunun hiç-
bir yerinde çıldırıtacak ve zorunlu tutulmuş
bulmacalar olmuyor ama kasaların, kapıla-
rın şifrelerini bulmaya çalışmak başlı başına
bir eğlence. Hatta oyunun bir yerinde,
kocaman bir kapıda öylesine bir şifre var



Çoğu asker de genellikle böyle seçme-
şeyler yapıyor, sonra ölüyorlar.

iki... Eğer bunu içiçu almadan çözerseniz
kocakoca bir bölümü hiç oynamadan diğer
göreve geçebiliyorsunuz bile. (Ben bir A4
kağıt alıp kocaman bir tablo yaparak çözü-
düm, çözünce de büyük bir iş beğenmiş
gibi sevindim. Eski günlerdeki adventure
oyunlarını çözmek gibi bir şeydi...)

Aptal main arkadaşım?

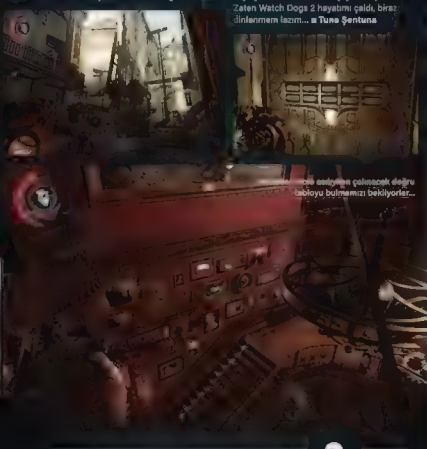
Evet yapay zeka bayağı kötü. Evet, yaaa
kötü, hep kötü... Oyunun en büyük eksikliği
de buradan geliyor. Eğer zor bir oyun
sevilsen seçmedyseniz, güçlerinize hiç
ihtiyacınız olmadan, sadece tabanca-
nızda yeterli kurşun olduğunu bilerek
düşmanlarınızı tek tek vurarak ilerleye-
biliyorsunuz. Özetlik oyunda ilerledikçe
düşmanlarınız ne güçleniyor, ne de
sayılan artıyor. Haliyle, zaten güçlerini
sayesinde yeterince güçlüyken, bir anda
ölümünüz birine dönüştürsünüz. O kadar
zahane güçleriniz olup bunları kullanı-
pçözüme silahlanmaya başvurmak biraz
özgüç olmuştur.

Ve elbette oyunun PC'deki bug'lı hal-

her geye tuz bilber oldu. En iyi ekran karlı-
larına sahip oyuncular bile oyunda düşük
FPS'lerde dolanınca için tadı kaçtı. Bu olay
benim de beğeme geldi ve oyunun delirip
kapandığı bile oldu. Bu yazıyı hazırlarken
de hala ortada bir yama yoktu...

Yapamaların bölümleri biraz RPG gibi
tasarlanmaya çalışılmalı da sanıyorum ki
oyundaki keyfi kışkıran etkilerden biri
olmuş. Düşmanlarınız aynı RPG'lerdeki
hassasiyetle davranıyor ve siz gördükde-
rinde verdikleri tepkiler de RPG kıvamında.
(Bolca RPG oynayanlar ne demek istedil-
ğini anlamıyor.) Bölümler sadece harika
olarak değil, içindeki olaylarla da daha iyi
kurgulanmış olsaydı kesinlikle bu oyuna
çok daha fazla bağlanırdık. Düşünün ki her
fırınlarıyla ölü Duet District bölümünde
bile bu firtına kurgusu sadece beş bir de-
sthan olarak kullanılmış, oynanışa hiçbir
doğru düzgün etkiyi yok. (Ne de çok rekke-
mini yapımlarda bu bölünmü...)

Siz dediklerini anlatınız, Son Karar
kutuunu de oludunuz, o zaman bana
söyleyecek daha fazla bir şey kalıyor.
Zaten Watch Dogs 2 hayatımı aldı, biraz
dinlenmem lazım... ■ Tuna Şentuna



...ve eniyine çalışacak doğru
tabloyu bulmamızı bekliyorlar...



Yapım **Infinity Ward** Dağıtım **Activision** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web www.callofduty.com/infinitemwarfare Türkiye Dağıtıcı **Aral**

Call of Duty Infinite Warfare ★

Uzay savaşı dediğimiz tam olarak da buymuş meğer

Yılların verdiği tecrübeyle, uzunca bir süredir bir yapım duyurulduğu anda, hakkında biraz b ilgi edip birkaç görsel veya video gördükten sonra o oyun hakkında iyi-kötü bir fikrimiz oluyor. Pek az oyun bu tahminlerimizin dışına çıkıp bizi şaşırtmıştır, öyle bir ukala halsiz k, egolar nal gibi oldu. Tüm dünyanın da nefret kustuğu Call of Duty Infinite Warfare fragmanını ben de izledim. "Ofi, yine aynı şeyler, bir de saçma sapen uzay çıktı başımıza" demişim. (Saçma sapen uzay da ne demekse?) Negatif yorum bombardmanına tutan Infinite Warfare, herkesin ortak tukuruk okkısı haline gelmişti. İlk fragmandan sonra da resmen herkes oyunu kaderine terk etti, ne kimsa haber enni okudu, ne haberler adam g bi yayımlandı, ne heyecan veren görüntüler gösterildi. Oyun resmen unutulmuştu, ve ben de halı zamandan sildim. Burada enteresan bir durum da oldu ve bir baktım, oyunu derlemek istiyorum. Oyunun çıkışına az bir süre kala kapıldığım bu garp heyecanının neden ni bilmiyorum ama asil şaşırtıcı olan oyunu, oynadktan sonra yaşadıklarımı

Star Tours

B iğisayarın ekran kartını da yeni ediyim şu günlerde (GTX 1080) her türlü ayan Ultra'ya dayamanın verdiği sonsuz bir mutluluk içinde yım. Ve ilk konu olarak da buna değineceğim yeni CoD ile ilgili.

EA Frostbite ile Battlefield'di coşturduğu sara da CoD görsel olarak çok gende kaimıştı ve tam olarak bir husrandı. Sonra bir takım çabalara girdiler, olayı toparladılar ama Infinite Warfare'daki görsel kalite için şunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bu yılın görsel şampiyonu Infinite Warfare olabilir. Adamlar yememiş, çimemiş delay üzerine çakmış, ışıklandırma'lar, kaplamalar, modellermeler o kadar "tam" ki resmen inadına hata bulmak için çaba edim. Infinity Ward sadece her şeyin düzgün gözükmesiyle de ilgilenmemiş, farklı atmosferler yaratmak için de çabalamış. Oyunun bir yerinde başka bir gezegene iniyoruz ve burada açık alana çıktığımızda gerçekten başka bir yerde olduğumu hissettim ve heyecanlandım. (Aklima da derhal Star Citizen geldi.) Kısacası oyun o kadar ama o kadar iyi gözü-



kuyor ki sırf şu nedenle bile bakmak azım. Kedi ki asıl olayda da şaşırtan bir güzelli k var!

Herkes olabildiğince sıradan gözüksün

Capta'nın Nick Reyes. Bu ismi yırcı ezberleyin çünkü oyunun kahramanı o. Daha önceki CoD oyunlarında gibi birçok farklı asker kontrol etmek yer ne burada tek bir kuş'un kontrolüyle z - ki bu aslında sevinç bir haber olarak algılanabilir. Lakin işe enişte problemler oluşmuş durumda, o konuya geleceğiz.

Kahraman m zın nerede, ne yaptığını anlatmadan önce Infinite Warfare'in geçtiği zaman diliminde Dünya'nın konumunu anlatmak gerekiyor. Aslında Dünya ile sınırlamak, bu oyun dönemi anlatırken yan iş b r tabir oluyor. (Başka gezegenlerdeki yaşam durumunu bilmediğim için evrimiz o an gezegeni evren olarak nitelen diyoruz. ha iyile.) Infinite Warfare döneminde insanlık artık tüm güneş a steminde seyahat edebilir yor. Tabi seyahat dediğ m öyle turistik bir konu değil; zirhli ve silahlı

uzay gemileri ile Jupiter'den Venus'e sekiyor arada Mars'taki usslerin durumuna bakıyor sonra Uranus'u çevreleyen filonun atasına karşılaşıyoruz. Tüm bunlar da elbette ki yeni değerli madenler ve Lzaydaki ussliuğun korunmasıyla ilgili. Şöyle ki Amerika'nın önderliğindeki askeri güç, Güneş sistemindeki güvenliği ve huzuru sağlamak istiyor. (Tabi şu anda olduğu gibi bütün kaynakları da kendine alıyor) ve terörist olarak nitelen dinlen diğer güçler de uzaydaki Amenken varlığını tehdit ediyor. Bunların en iddialısı da SDF ve buradaki ortamı tam anlamıyla Red Alert tekli Allied - Sovyet mücadelesine benzetebiliriz. SDF aynı UNSA (Amerika) gibi gezegenlerde kendi askerlerini, kendi yapılarını kurmuş ve sürekli UNSA ile kapişıyor. Biz de bu mücadelenin tam ortasına düşüp bir UNSA komutanı olan Nick Reyes'in kollluğuna oturuyoruz.

Komutan Reyes oyunun başlarında daha arka planda bir karakterken, gelişen olaylar neticesinde bir anda büyük bir sorumlulukla karşılaşıyor ve Retribution adındaki uzay gemisinin komutasına geçiyor. Her biri önemli olarak nitelendirilen askerleriyle o görev senin, bu görev benim SDF'e karşı mücadele ediyor, savaş bir dakika bile durmuyor. Infinity Ward'un bu senaryodaki hatası, her şeyi fazlasıyla düz tutmuş olması. Kahramanımız olabildiğince düz bir asker, ekibimizde ki herkes de bir o kadar ruhsuz. Son derece akıllı olan yapay zeka arkadaşımız Elhan (ETH-3n) bile şablon bir droid. Optimist ve sürekli düzgün konuşan, görev takip eden bir robot. Kimlerin başına ne geliyor söylemeyeceğim ama oyun boyunca ekibinden bir takım isimler şehit oluyor ve onlara bir saniye bile üzülmiyoruz. Hatta ölen

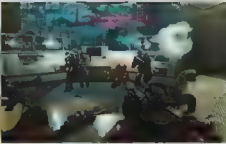
Call of Duty: Modern Warfare Remastered

Infinite Warfare mühtesem bir haberle karşışıştı. Sıralarda, Activision'dan bir haber gelmişti: Oyuna Modern Warfare'in Remasteri ha k edilecekti. Bu haberle birlikte gözler tekrar Infinite Warfare'a çevrildi ve sırt Modern Warfare'i bir kez daha oynamak isteyenler yeni CoD'u sempoik bulmaya başladı - ki buna gerek yokmuş. Bildiğiniz üzere Modern Warfare bir efsaneydi ve eder oynunu oynamamışsanız birkaç kışden beşyenz, bir fersede oosup olursanız. Altı farklı karakteri senaryodaki kontrol edebiz. Modern Warfare bu Captain Price gibi bir efsaneyla tanıştırmıştı. Şimdi onu daha da iyi bir görüşükler görmek için fırsatınız var ve bu Remasterinin gayet iyi olduğunu söyleyebilirim. Tekrar o adanalin doku, senaryodaki boy postermek, Pripye' bir kez daha ziyaret etmek yine de hayecan verici bir deneyim oluyor. Yalnız oyunun multiplayer kısmı bekle, diğim kadar dolu değildi. Elifazla artık bu kadar fazla FPS olmasa Modern Warfare'i bir kez daha multiplayer alanında ziyaret etmek istemiyen seviyde çok olmasa hayali.

Siz de eder Modern Warfare hayesini bir kez daha yaşamak istiyorsanız Remastered versiyonunu deneyin. Ama sırf bunun için de Infinite Warfare alınmaz. Bence oyun Infinite Warfare için alınmaz, sonra da Modern Warfare'in tadı bir kez daha çıkarılmalı.

Admiral Kotch
Game of
Thrones'un Jon
Snow'una yer
veren Infinite
Warfare, Kevin
Spacey'den sonra
bunu o kadar zayıf
yapmış ki, "adımı
niye eklemeye
çalışmışlar
diye sormadan
edemiyorsunuz.
Çok gereksiz bir
çalışma olmuş
Infinity Ward,
sorry.





Virüs
Oyun "loading" ekranında takılıp kalıyorsa, oyunu kapatıp virüs programınızı devre dışı bırakın. (Oyunu her açtığınızda bunu yapmalısınız.) Entere-san bir biçimde virüs programları oyunun çalışmasını etkiliyor



STEELSERIES
JRUNLERİYLE
DENEDİK!



Mouse Rival 700 Klavye Apex M500
Kulelik Siberia 350

kişinin kim olduğunu hatırlatmaya çalıştığınız anlar daha çok oluyor. Senaryoya kişi bile diyemeyeceğim çünkü burada planlı bir seçim yapılmış. Yapımcılar aksiyonu tepeye koyup karakteri, konuyu bir kenara atmış. Nasıl Uzak Doğu oyunlarında karakterler duygular önem iyse, burada da patlamalar, görev ve mücadele önemli. Seçim de böyle yapınca maalesef oyun uzatırınızda hiçbir iz bırakmıyor. Sadece görsel işi ve yaşadığınız adrenalinli hatırlıyorsunuz -ki Infinity Ward'ın bu konuda bir sıkıntısı yok

Gemiyi verin!

Retribution'ın kontrolüne bir kez geçtikten sonra yavaştan yan görevlerimiz olmaya başlıyor. Şöyle ki Retribution bir çeşit "hub". Yani MMORPG'lerde her bir harita olduğu şehirler vardır ya. Retribution da böyle işliyor. Görev aralarında gemimize uğrayıp ekrandan son haberleri izleyebiliyor, bilgisayarımızın başına geçip arka plan hikayelenen göz atabiliyor cephanelikte ne gibi silahlarımız olduğunu, inceleyebiliyor, her biri birer iskambil kartı ile simgelenen önemli hedeflere göz atabiliyor ve nihayetinde güneş stemi hanılasından bir sonraki görevimizi seçebiliyoruz. Baş arda haberleri de izlemeye çalıştığınız etrafta ne varmış diye düşünün z bu ortam. Kısa sürede sadece bir sonraki görevi almak için hantaya koştuğunuz bir hal de almıyor değil. Oyundaki ana görev sayısı bir hayli az. Zaten yapımcılar da bu yüzden oyunu bir takım yan görevler ileştirmiş. Onları yapmadığınız takdirde oyun sürenizin bir hayli kısa olacağını söyleyeyim. Yan görevler de ki farkı çeşide bolmuş. Ship Assault ve Jackal Strike olarak kiye bol. Lünen yan görevlerin Ship Assault ki sırasında

CoD 3 Bu büyük robotları kontrol edemiyorsunuz ama size zaman zaman iyi yardımcı oluyorlar.
4.10 Her görev öncesi loadout'mızı iyi belirleyin.



bir düşman uzay gemisine ulaşır buradaki önemli hedefler o duresek görevi tamamlıyoruz. Jackal Strike ise bir CoD oyununda gördüğümüz en yeni olay. Uzay gemi eniyie t dalışı!

Kontrolerin ve görsel işin en üst seviyede olduğu Jackal Strike görevlerinde de amaç yine önemli hedefleri vurmak. Burada yapımcılar yine CoD sensine uygun bir kolaylığa getirmişler ve hedefe kil tendiğin z anda geminin otomatik olarak rakip geminin peşine takılıyor. İlk başta muhteşem gelen bu olay, daha sonra işlen fazla kolaylaştırdığın dan biraz sıkıcı oluyor. (Oyunu zor seviyede oynuyorsan z buna sevinmiyorsunuz, o ayrı.) Nihayetinde ilk birkaç Jackal Strike görevi eğlenceli gelirken daha sonra fazla tekrara biniyor ve neden yan görevlerin daha fazla bir çeşide sah p olmadığını sorgularken buluyorsunuz kendinizi.

Her yan görevin neticesinde de ana görevde size faydalı olabilecek perk'ler kazanabiliyorsunuz. Bunlar da zaten normal seviyede kolay olan oyunu iyice kolay bir hale getiriyor.

Black Ops III?

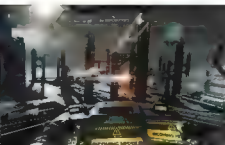
Senaryo kısmın hallettikten sonra biz elbette multiplayer kısmı karışıyor. Buradaki durum da tam olarak şöyle bir formül. Black Ops III + Titanfall 2 + Advanced Warfare. Bu formül elbette çok iyi, bir şekide işliyor ama yonik olarak ne var diye sorarsanız size ancak "combat rig" seçimini söyleyebiliriz.





rimin Black Ops 3'un Specialist önyeri gibi bir ortam yaratılarak size Warfighter, Merc, FTL, Stryker, Phantom ve Synaptic adındaki zırh seçimleri verilmiş durumda. Bu sınıflar birbirlerinden farklı payload'lara, silahlara ve özelliklere sahip ve oynanış şeklini de göre oyunun bir seçim yapmanız isteniyor. Bunun ötesindeki her şey ise yine son derece hızlı oynanan, duvarlardan bolca koşulan, renkli silahlar kazanmak için tepelediğiniz, UAV'la ulaşınca sevindiğiniz ve noob demekten kaçmadığınız bir multiplayer ortamı. Şayet ki CoD'un o heyecanlı oynanış size hala memnun ediyorsa burada da mutlu olursunuz ama BFT'deki ortamı daha çok beğeniyorsanız, beki de bu oyun size göre değildir bile.

Mutlaka bu bölümün ikinci bölümünde ise Zombies'in Spacelands bu oluyor. Daha önce yaşadığımız zombi heyecanı bu defa 80'ler temasıyla karşımıza geliyor ama o an biter yene syn. Dört kişiyle birlikte Spaceland adındaki temalı oyun parkında elinizdeki gelen zombi ile karşı koymaya çalışıyor. Zombi öldükçe para kazanıyor para kazandıkça yeni silahları alıyor.



ya da parkın kapalı kısımlarını açıyor. Burada yapmanız gereken bir an önce iyi bir silaha ulaşmak çünkü ilerleyen vakitlerde çok şey yaşadığınız düşünüldüğün o makineli tüfek su tabancası etkisi gösteriyor. Başınızla kışkırtıldığı kullanabildiğiniz kartlar da size yardımcı oluyor ama asıl güç takım oyunundan geçiyor. Takımınız iyiyse burada da başarılı oluyorsunuz. Kara Şimşek'in unlu surucusu David Hasselhoff'ü DJ'lik yaparken gördüğümüz Zombies'in Spaceland'teki kişi tecrübe etmek de mümkün ama multiplayer kısmından çok daha fazla zevk alacağınızı söyleyebiliriz. Şayet ki oynayacak bir oyun bulabilirseniz (Biraz zorluyor zombi partisi bulmak)

Uzayın ötesi

Her ne kadar düz bir senaryoya ve şablon dan kesilip koyulmuş karakterlere sahip olsa da Infinite Warfare oynarken eğlenmiyor olma ihtimaliniz sıfıra yakın. Oyun kesinlikle aksiyon anlamında en yüksek noktada. Bu oyunu oynarken şöyle düşünelim: "Aksiyon filmine girdim, başka bir şey beklemiyorum." Bu düşünceyle oyunu oynadığınız takdirde, hayatınızda oynadığınız en iyi uzay temalı aksiyon oyunlarından birini deneyimlemiş olacaksınız. Daha fazlasını aradığınız takdirdeyse Infinity Ward'un amaçladığını düşünün çabuk yor ve haliyle memnun olmuyor sunuz.

Her şekilde beğenmiş olduğun Infin'te Warfare gayet de alınıp oynanabilecek bir oyun olmuş. Senaryo pek ileri taşınmamış olabilir ama hali hazırda FPS açığını zırsa veya genel olarak aksiyon oyunları nişine bağlanıyorsa Infin'te Warfare size tatmin edecektir. **Tuna Şentuna**



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat 0000

İnsanlara inanarak geçirdiğimiz ilk bir saat, senaryoda neler olduğunu anlamaya çalışıp bir süre başarısız oluyoruz.

Kısa Hafıza

Senaryoyu bir veya en fazla iki punde tamamlandıktan sonra iş multiplayer kısmına ve Modern Warfare Remastered'a geçiyor ki oyunlar da çok eğlenceli vakitler geçireceğimize işaretler.

İki ay

Birçok multiplayer oyuncusu değışen bir ay sonra oyunda yapacak bir şey kalmıyor fakat Specialt ve YOLO zorluk seviyelerini deneyebiliyoruz. Bunlarda iyileşmek için nano shotlar gerekıyor ve elinizden aydınlandığını kurulsanız kontrol zorluğu geliyor sunuz. Ha eğer ölürseniz de oyun sonlanıyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

100 Ateş ediyoruz
%15 "Gratifikasyon" alıyoruz
%80 Senaryoyla ilgileniyoruz



ARTI

Çoğumuz gratifikasyon
Uzay teması ve atmosferi
Aksiyon

EKSI

Senaryo ve karakterler çok zayıf
Benlikler az
Multiplayer'da yeni bir formül yok

SÖN KARAR

Oynamayı sonuna kadar hak eden bir CoD oyunu ve karşımızda ve bütün fanboy formatına burunup de artık FPS'leri BF ve CoD olarak düşünmeyin. Son dönemde çıkan her iki oyun da oynanabilir ve eğlenceli. Anımsatır mı?



LEVEL

Tyranny

San, söm, söm, söm... Tabii ki haraket! Gelen yıkım, hepimizi alıp götürüyor. Bu sefer de Tyranny'nin adını çıkar, çünkü bu son macera olabilir.

"CRPG'ler diyor mu?" Sanıyorum bir dönemin RPG tutkunları olarak 2000'li yılların ortasından sonuna kadar bu soruyu düzenli olarak sorduk. Değişen oyun dünyasında böyle görünüyordu ki CRPG'lere pek de yer yoktu. Fakat birçok firma böyle ya da böyle bu türde oyun üretmeye çalıştı. Tabii hiçbirisi Bioware ya da Obsidian kadar iddialı oyunlar ortaya koyamadı. Hoş, bu iki firmanın da 2000'lerin sonuna doğru ne kadar düşkün CRPG ürettiği tartışılır. Nitekim aradan biraz daha zaman geçti ve 2015 tarihinde uzun süredir beklenen türde bir CRPG bizlere göz karpı: Pillars of Eternity. Çok geçmeden eklenti paketini de beğenimize sunan Obsidian, bu sefer de Tyranny ile bizlere selam ediyor. Dedim ya, bir ara acaba CRPG türü bitiyor mu derken, bir yıl arayla böylesine iddialı oyunlar ile karşılaşmak gerçekten sevindirici. Gelin şu Tyranny'e biraz daha yakından bakalım, neymiş, ne değilmiş...

Dönem farkı

Öncelikle kendimce önemi olduğunu düşündüğüm bir noktaya değinmek istiyorum. Birçok CRPG'nin Baldur's Gate 2'nin gölgesinde kalmasının en büyük sebebi, artık net bir şekilde görebiliyorum ki,

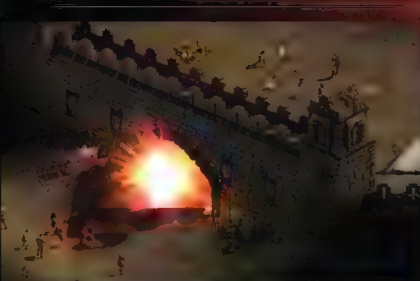
döneminde çıkan Unutulmuş Diyarlar romanlarıydı. Biz zaten Manzoberranzan ve Drizzt Do'urden ile maceraya Anayurt kitabından başlamış, tüm Unutulmuş Diyar'ı nokta nokta gezmiş okurlardık. Bu bilgiler ışığında bir oyunun karşısına oturmak, pek tabii muazzam bir fark yaratıyordu ve sanıyorum böylesine bir dönemi yeniden yaşamak zor. Fakat Tyranny bu argümanımı doğrulayacak şekilde oyuna muazzam detaylar yerleştirmiş. Bir lere bugüne çıkan ve belki de içerisinde en çok "okunacak şey" olan CRPG, Tyranny olabilir. Oyuna öncelikle klasik karakter yaratma menüsü ile giriyorsunuz. Ağzı yüz gibi detaylara gerektirdiği kadar önem veren Obsidian, burada çok da

çok fazla kopyalananı izlemeyi hemen belirliyor. Tabii fiziksel görüntülerden ziyade, karakterimizin arka planı üzerine çalışılmış. Farklı yetenek ve özellikleri düzenledikten sonra dilersek oyuna direktatabiliyoruz, dilersek de Kyros istilasından hemen öncesini yaşayabiliyoruz. Size tavsiyem ne yaparsanız, istediğiniz dönemi oynayın. Burada harita üzerindeki belirli yerleri seçip, olan olaylara ne geldikçe tepki verdiğimizizi beyan ediyoruz. Bu şekilde karakterimizin oyun içerisindeki arka plan bilgisi ortaya çıkıyor ve inanın çok işe yarıyor.

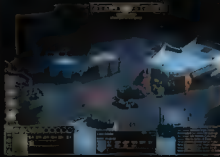
Oyuna daldığımız anda klasik CRPG'lerin o gözde izometrik kamerası ile karşılaşmak gerçekten yüzümüzü güldürdü. Eski bölüm tasarımları ve etkileşimler de baktıktan sonra almayı yetti. Tyranny, Unity grafik motoru üzerinde yükselen bir yapı. Hatta bu oyunun Unity ile yapıldığına inanmak birazcık güç zira animasyon ve efektler konusunda bayağı iyi bir iş çıkartılmış. Öncelikle

Tek beğimize değiliz. Oyunda birçok farklı karakter ile yolumuz kesişiyor. Grubumuzun dâhil olan karakterlerin kendilerine has özellikleri olduğu gibi, "Companion Combo" denilen ve ortak çıkışma üretilmesi olarak ortaya çıkan özellikleri de mevcut. Bu sayede çok daha güçlü ve farklı özellikleri kullanarak savaşların gidişatını değiştirebiliyoruz.





SOLDA Etkiler kendi zamanı geçerken, ilkel çöküşüyor.
ALTA Kalebalık savaşlarda kimin nerede olduğuna dikkat etmek gerekiyor.



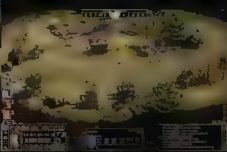
biraz ince detaylardan bahsedeyim. Malum CRPG deyince için içine bolca hesap kitap giriyor. Oyunda bulunan anıların klasik D&D mekaniklerinde olduğu gibi altı farklı özellik puanı bulunuyor. Bu puanlar karakterimizin sınıfı ile doğru orantılı şekilde geliştirilmek zorunda. Aksi halde ortaya azotlu bir karışım çıkıyor. Ha, partiniz çok iyidir, ilet ki fantastik şeyler denenebilir. Ayrıca her karakterin (Ekip üyelerinin değil) toplamda altı sınıfı ayrılmış bir yetenek ağacı mevcut. Her seviye atlamada bir özellik ve bir adet de yetenek puanı kazanıyoruz. Özellikle puanımız 19'den 20'ye geçtikten iki puan harcamamız gerekiyorken, ileri seviye yetenekler de yetenek başına iki, üç puan talep eder hale geliyor. Bu sebepten nasıl bir karakter üzerinden ilerleyeceğimize önceden karar vermek, ilerisi için büyük kolaylık sağlıyor. CRPG'lere yabancı okutlara taşıyım, eylem konusuna da dikkat etmelik. Her bonus sağlayan eylem, ne yazık ki ilgili sınıf için ideal olmayabiliyor. Verdikleri anılar kadar eskilere de bakmak gerek. Sonra "Ne oluyor yahu?" diye etrafı dolanmayın. Kullanıcı arabirimi gerçekten rahat ve hemin her türlü oyuncuya hitap edebilecek kalitede.

Karakterlerin yetenekleri ve kullanılabildiği eylemlere ulaşmak çok kolay. Tabii saavetler "durdurulabilir" dedikimiz bir mekanik üzerinden işliyor. "Specs" tuşu, oyunu anında durduruyor ve bu esnada karakterlerimize farklı komutlar verebiliyoruz. Bu arada oyunda tek başına ilerlemek diye bir durum söz konusu ama gerçekten çok zor. Siz siz olun bir parti kurmadan ilerlemeyin; en azından oyunu ilk deneyişinizde... Gelim diyaloglara! Yazının başında da dediğim gibi Tyranny'de okunacak çok fazla yazı var. Öncelikle diyalogların genelinden başlayalım. Hemen her türlü NPC ile bir şekilde etkileşime geçebilirsiniz. Bu durum kimi zaman sadece bilgi almayı sonlandırıyor olsa da kimi zaman da bambaşka bir yeni görevle doğru ilerliyor. Konuşmalara verdiğimiz cevaplar hem oyunda bulunan fraktasyonlar hem de partinizde bulunan karakterleri etkiliyor. Reputation bağlı başına önemli bir konu ve yaptıklarımızın sonucunda bize farklı şekillerde geri dönüyor. Ayrıca ekibimizdeki oyuncuların bize olan duyguları da "Loyalty" ve "Fier" ile ölçülüyor. Bu sebepten ekibteki insanların nelerden hoşlanıp, nelerden hoşlanmadığını önceden öğrenmek gerekiyor ki zaten gerekli bilgiyi karakter detaylarından bulabilirsiniz. Ayrıca konuşmalar içerisinde altın renkle yazılan noktalar, üzerine geldiğimiz zaman ne oldukları ile alakalı bolca bilgi veriyor. Yeşil olanlar ise geçmişimizden dolayı vakof olduğumuz bilgiler oluyor. Hepsini okumak, genel senaryo akışı hakkında çok fazla bilgi veriyor. Tabii Tyranny'nin en iddialı olduğu nokta kesinlikle senaryo! Bir anda saavet ortasında kalmak ilk birkaç saatliğine sudan çıkmış balık gibi hissetmemize sebep olsa da gelen bilgiler ve senaryonun yarattığı heyecan, kase eürade

oyuna yapışmamıza sona eriyor. Anlayacağınız Tyranny senaryo olarak muazzam bir deneyim sunuyor. Açıkçası Tyranny birçok açıdan kaliteli bir CRPG. Fakat arada bir de sağa sola takılan karakterler olmasa deha güzel olabilirdi. Ayrıca türe yabancı olanların birçok noktada fazla-ayla zorlanacağına eminim. Bu da CRPG'lerin modern oyun dünyasındaki büyük dramidir; yapacak bir şey yok. Grafikler ve genel olarak animasyonlar birçok yönden kaliteli olsa da kesinlikle daha iyi olabilirdi. Özellikle banzeri animasyonları paylaşılan yetenekler bir noktadan sonra göze batıyor. Oyunun en büyük sorunuysa türe yabancı oyuncuların içerisinde kaybolacağı miktarda okunacak materyal ve derin mi derin karakter yaratma mekanizması olacak. Ne diyeyim, CRPG dediğin böyle bir şey sevgili okur. Biz de bunun hastasıyız! Özetle Tyranny'nin kalkan altın kılını! Bu oyun bir harika! **Ertuğrul Sügü**

KARAR

ARTI Özenen CRPG mekanikleri, harika senaryo ve işleniş, türe getirilen farklı dinamikler **İÇİN** Herkesi göre değil, animasyonlar deha iyi olabilir, senaryo oyun dinamikleri





Yapım Tripwire Interactive Dağıtım Deep Silver Tür FPS Platform PC, PS4 Web www.killingfloor2.com

Killing Floor 2 ★

Dağa dalga gelen mahlukatların parçalarını, duvarlara saçmaya hazır mısınız?

Önumuzda tam bir ateş et, parçala, öldür veya öl oyunu duruyor arkadaşlar. Ustelik dehşet konusunu ilk oyunun bakiğiğ yerden almış ve biraz daha yukarıya taşımaya da kararlı. Killing Floor 2 muthış satış rakamlarına ulaşan ilk oyunun üzerine kurmuş, başarılı bir erken erişim süreci geçirdikten sonra da erayî faz aşımından p yasaya çıkmış bir yapıdır. Hikâye kısmına hiç takımayan oyun baş adığında, on farklı sınıftan birini seçerek yaratıkları yok etmeye hazırlanıyoruz. Berserker, Commando, Support, Field Med c, Demomitionist, Firebug, Gunslinger, Sharpshooter, Survivalist ve SWAT sınıflarından birini seçmek mümkün ve takımın zaferi mümkün olan en yüksek katkıyı sağlamanız gerekiyor. Berserker arından da anlayacağınız gibi tam bir canavar kima makinesi. "En zorlu

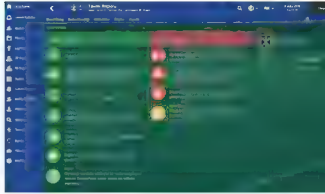
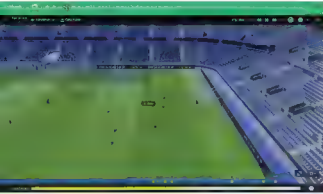
yaratıklara bile kafa atan tipleceğimiz ben" dersiniz tam sizin adamınız. Commando olursanız, ağır makineli silahlarınız ile biraz daha uzaktan düşmanların üzerine mermi yağdırabilirsiniz. Support le oynarsanız, kapıları kapatma, takımı bir arada tutma, savunma taktikleri ile takımı hayatta tutmak sizin ana işiniz olacak. Field Medic ise her takımın ihtiyacı olan yegane sınıf denilebilir. Bolum sonu canavarı diyebileceğimiz dalga dalga, akın akın gelen yaratıkların son dalgasında gelen boss'u ve diğer yaratıkları kesebilmek için bir sähhiyye ihtiyacınız kesinlikle olacaktır. Diğer sınıflar için yarımsı kesitli ama onları keşfetmek de sizlere kalsın. Killing Floor 2 tam bir MMOFPS. Asla tek başınıza kalmamanız gereken, tek kişi oynaması çok da keyif vermeyen ama takım halinde olduğunuzda yaratıkları pekmezini aktığınızı bir oyun. Uzun zaman Left 4 Dead oynadığınız bir olarak, bu oyunun yarattığı ortamı da keskinlikle takdire şayk. Sesler ve atmosfer çok korkunç, çok etkili. On dağa zedaldırından sonra gelen "boss fight"ler da inanılmaz zor olabiliyor. Burada hem takım oyununu nasıl becerdiğinizi, hem üzerinizdeki kıyafet ve silahlar, hem de karakterleriniz 25. seviyeye kadar çıkabilen "perk"lerini nasıl ayarladığınızı önem kazanıyor.

Oynanabilirlik ve grafik konularında ise, daha önce on inceleme yazısında da bahsettiğim gibi biraz geri kalıyor oyun, önce parça anma efektlerine rağmen. Ben ilam anlamı le doyuramadı aş kçası. 2016'da çıkan bir oyun daha elki ıleb iridi diye düşünüyorum. Ama bir tek bu alandan puan kuralabiliyorum. Geri kalan her şey çok başarılı. Gecelerin kabus aragrebilecek sahnelere sahip olması da cabası. Eğer aradığınız bol vahşet, zombi katletme, takım halinde, arkadaşlarınız ile birlikte gecelerinizi korku dolu yaşamak ise Killing Floor 2 bunu size sağlayacaktır. **Erman Utku Erciyas**

KARAR

ARTI Muhteşem sesler ve atmosfer, co-op oynanış çok keyifli, tadında zorluk seviyesi
EKSİ Grafikler yetersiz, karakter animasyonları edün gibi





Yapım Sports Interactive Dağıtım Sega, Tur Simülasyon, Spor Platform PC, Mac Web www.footballmanager.com

Football Manager 2017

..yı bir teknik direktör olma yolunda ilerlemek hala eskisi kadar çekici mi?

Beni tanıyanlar Football Manager serisine olan tutkumla birlikte FM 2015 haricinde başında günlerini geçirmedim bir Football Manager oyunu olmadı bugüne dek. Saha kenarında teknik direktör olmanın heyecanını da her daim sevdim. Öyle ki öğrencilik zamanında vize ve finallere çalışma suretinden daha çok bu oyun. (Benim gibi olmayın!) Football Manager 2015'yi de işi gibi oynadıktan sonra n hayet oynanan "2017 güncelleme" geldi. Ne oldu? Şaşırдың mı? 2017 güncelleme fidesiyle aslında bilmeyen bir gerçekçi anlatıyorum arkadaşlar Football Manager'in en büyük sorunu bu sene de karşı moda. Pek çok oyuncu zaten FM'nin maç motorunda ve oynanışında yeni lik olmaması nedeniyle yıldırdı oyunlardan kayıptı. Ben ise FM'y çok sevdiğim ve sabırlı bir oyuncu olduğum için sabretiyordum. Ancak bu sene FM beni de biraz sınırlandırdı açıkçası. FM 2017'de de geçmiş sorunlar devam ediyor ve maç motorunda hala yeniliğe gidilmesi "Yetitiler" dediği. Sayın Sports Interact,

ve yetkililer, size sesleniyorum! Maç başında takımların sahaya çıktıklarını göstermek ve maç başı seremonisini izlemek oynanışa hiçbir şekilde fayda sağlamıyor! Eğer maç motorunda ciddi bir gelişme veya yenilik ol saydı, bu bahsettiğim görsel öğeler oldukça hoş gözükür ekstra detaylar olacaktı. Ayrıca oyunun ilk yayınlanan versiyonunda kornerlerin çok büyük ihtimalle gol olması sorunu vardı ve bu durum daha sonra yayınlanan bir güncelleme ile düzeltildi. Ama tabii her sezon bu hatalarla karşılaşan bizim gibi oyuncular artık isyan bayrağını çekmiş durumda. Oyunun başlangıç menüsünde yer alan modlara bakalım isterseniz. Bu menüde de farklı, denemek isteyeceğiniz kadar ilginç de niteleyecek pek bir içerik yok. Karier modu, oyuncuları bildiği, tanıdık, detaylı bir Football Manager deneyimi sunuyor. Yani her yıl başında günlerinizi harcadığımız oyun modu tam da bu. Fantazi Draft ise arkadaşlarınızla kısa süreli bir mücadele oyunu oynamanıza olanak tanıyor ve her tur başına ayrılanabilir bir şekilde oyunculara en fazla 5 dakikalık bir süre veriyor. Online Karier modu, yine arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz, ancak çok daha uzun süreli bir futbol macerasını sizlere sunuyor. Bir Kulüp Yaratı modu sayesinde ise kendi kulubunuzu oluşturup karier deneyimi yaşayabiliyorsunuz. FM 2017 ile beraber saha kenarında görünen teknik adam olarak görünüştünüzü değiştirabiliyor ve hatta fotoğrafınızı surat bölümüne ekleyebiliyorsunuz. Bunun dışında ise arayüz düzenlemeler dışında pek bir yeniliğin oldu-

ğunu söylemek zor. Artık haber akışınızdan çok daha fazla çeng düzene sokabiliyorsunuz. Bir sonraki maç için antrenör ekibinizin tavsiyelerini görmek gibi ufak detaylar, aynı bir sayfaya gitmeden haber akışından kontrol edebilirsiniz. Bunun dışında yeni diyalogların geldiğini gördüm, ancak bu diyaloglar da bir süre sonra tekrar etmekten öteye gidemiyor. Football Manager serisi 2017 sezonu ile da bir adım öteye gitmeyi başaramamış. Güncellenmiş oyuncu yetenekleri ve kadrolardan başka, bu oyun yeni hiçbir şey vaat etmiyor. Futbol ve teknik direktörlük aşkımdan bu sene de oynayacağım elbette ama umarım bir sonraki sezon daha farklı bir FM görürüz. Yoksa FM heyecanını tamamen kaybedeceğim artık.

KARAR

ARTI Fotoğrafları yüz tarama sistemi oldukça iyi çalışıyor, açılış seremonileri hoş duruyor

EKSİ Güncellenmemiş ve hatalarla gelen maç motoru, tekrar eden diyaloglar



LEVEL

The Elder Scrolls V: Skyrim

Special Edition ★

Skyr m'i anlatacak tek bir kelime var, onu da heceleyerek yazacağım: Ef-sa-ne

RPG seven herkesin o ya da bu şekilde oynadığı ve hala oynamakta olduğu bir oyundur kendisi. Oyun dünyasının sıklıkla devdamlı yapıldığı şu sınırlar, Skyrim'de tıpkı karşınıza çıktı ve ad da Special Edition oldu. İyi mi oldu, kötü mü oldu, gerek var mıydı? Görelim

Skyr m'i çok geç keşfetmiş bir oyuncuyum ben. Ya anımsamın, geçtiğimiz sene civarında haşır neşir o-maya başladım kendisiyle. Denirler ne kadar, yeni nesil bir RPG'nin ne olması gerektiği'nin birer anlatı. Bana Benim için RPG'ler söz konusu olduğunda bir dönüm noktasıdır Skyrim. Bir eman mı bır-çoğunuz için de öyledir. Ha, böyle olunca, Bethesda da kökeni sivadi ve grafiklerinin güncel olarak büyük efsaneye tekrar piyasaya sürdü. Hoş, Skyrim şu an PC platformunda ha a oynuyor ki modların ve grafikleriyle Special Edition'dan bile daha iyi bir halde ama durum yeni nesil konsollar için öyle değil. Dolayısıyla Special Edition, PC oyuncuları için pek de şatah açıcı bir başlık değil ama yeni nesil konsol oyuncuları için süsüz yutulacak kıvama Skyr m'i size anlatacak değilim, çünkü şu an bu yazıyı okuyorsanız, konuyu çoktan bilmmişsinizdir demektir (Zaten Skyrim'i en itibarıyla almamak için ne başla başına bir dergi yazmak azım.) O yüzden oyunun "Special Edition" başlığı altında bize neler sunduğuna odaklanacağız. Hatta oyunun PC kulvarında da bir kenara bira

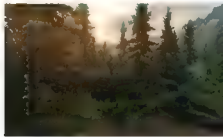
kacağız ve konsol tarafına yönelceğiz. Çünkü az önce de altını çizdiğimiz gibi, oyunun PC oyuncuları için albansı "Olssa da olur, olmasa da." kıvamında. O zaman sadede gelelim ve Skyrim yeni nesil konsollara neler vadeliyor, ona bakalım.

Öncelikle, bu yeni versiyonun görsel tarafına bakmak lazım tabii ki. Orijinal Skyrim'in görsel tarafının zamanının üstünde bir görsel kaliteye sahip olduğunu söylesem, abartmış olmam sanırım. Special Edition, bu kalitenin üzerine sadece kaliteli bir cila çekebilmiş. Yani öyle aham şahım bir görsel gelişim göremedim ben şahsen. Işıklarımlar kuvvettendirilmiş, yüzey kaplamaları güçlendirilmiş, büyü efektleri cilalanmış ve buna benzer görsel detaylar şöyle bir eiden geçilmiş. Sonuç olarak zaten yeterince güçlü olan Skyrim almışken, daha da bir güçlenmiş. Kısacası, yeni nesil konsolların FPS sorunlarını görmeyen gelerseniz, ortada herhangi bir sıkıntı yok. Bu arada, oyunun ilk çıkış aşamasında epey bir bug sıkıntısı vardı ama bunların tamamı, gecikmeden yayınlanan birkaç yamayla giderilmiş durumda ki ben bu yamalardan sonra daldım oyuna ve herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadım. İçiniz rahat olsun yani. Sadece bazı ses efektlerinde kulaklığı birmalayan birkaç sıkıntı oldu (Misal, ejderhaların seslerinin bıçak yemişi

gibi kesilmesi.) ama bunlar da yeni yamalarla giderilecektir eminim. Kontroller de gamepad'e çok güzel yerleştirilmiş ayrıca Stick'lerin hassasiyeti çok iyi ve diğer kontrollerin her bir olması gerektiği yerde duruyor. Yani daha önce Skyrim oynamışlığınız varsa, gamepad kontrollerine çok kolay adapte olabilirsiniz. Ayrıca konsol oyuncuları düşünülerek oyunun menüsüne bir Quicksave seçeneği eklenmiş. Genel hatlarıyla baktığımızda Skyrim Special Edition'ın ne eksikliği ne de fazlasının olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla Skyrim'in benim gözümde hiç değişmeyen olanı sizlerle paylaşıyorak aranızdan ayrılacağım şimdilik. Son bir tavsiye, Skyrim'i konsolunuzda oynamak istiyorsanız, gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. İyi eğlenceler! **Ertekin Bayındır**

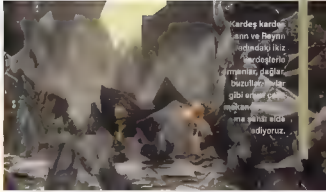
KARAR

ARTI Yenilenmiş grafikler, Skyrim efsanesini konsollarda oynama keyfi
EKSİ PC platformu için yeterince albansı yok



Playstore'dan
dijital olarak
satın alın!





Yapımı Tose, Square Enix Dağıtım Square Enix Tür RPG Platform PS4, PS Vita Web worldoffinalfantasy.square-enix.com/gb

World of Final Fantasy

Final Fantasy XV'i beklerken, küçük kardeşin ısıtılması için gelmiş

2016 yılını Final Fantasy için önemli bir yıl oldu diyebiliriz. Serinin on beşinci oyunu, ondan önce gelen firması ve Final Fantasy VII'nin yeniden yapımı derken, ailemiz bir nefesi daha sessiz sessiz oyun dünyasına adını attı. Final Fantasy evreninin otuzuncu yılı dönümüne ulaşan çığırın yapımı, birçok FF karakterini de bir araya toplamış. En önemlisi de kendi nostaljik evrenini yaratmayı başarmış.

Kısaca WOFF, tanıdık karakterlere ev sahipliği yapma da kendi konusunu ve ana karakterlerle sahip, FF XI'li Lightning ve Snow, FF X'den Yuna, FF VI'den Cloud gibi karakterler, az sonra bahsedeceğim "lirik" görünümünü ile oyunda yer alsa da aslında kendi serilerinden bağımsızlar. Bir nevi orijinalin alternatif versiyonu diyebiliriz. Ana karakterimiz ise iki kardeş Lann ve Reynn. Bir gün, Nine Woods Hill adında bir yerde yaşayan bu kardeşleri karşısına Enne Kros adında bir yabancı çıkar ve kardeşlerini nefes alması kaybettiklerini, geçmiş anılarını yeniden elde etmek için Grymoire adlı dünyaya seyahat etmelerini söyler. Doğal olarak da ana

karakterlerimiz bunu yapar ve uzun yolculukları başlar. Yolculuğu daha da zorlaştıran ise Lann'ın ta kendisi, çünkü giderek apallayan, saçma espriler ve hareketlerde bulunan böyle bir karakter daha gormedim. Oyunda bulunan canavarları "mirage" yani Türkçe anlamıyla serap adı verilmiş. Bu kısım sevilmeli kısmı ırkıtları canavarları biraz potansiyonlu benzetebiliriz. Dövüş esnasında azıcık dövüldüğünüz bir mirage'i daha sonra yakalayarak "evcilleştiriyorsunuz". Ardından yeteneklerini dilediğiniz düzende geliştiriyor ve evrimi geçirmesini sağlıyorsunuz. Elbette yapınızda gezdirebileceğiniz mirage sayısı sınırlı. Bu yüzden takım arkadaşlarınızı iyi seçmeniz gerekecek.

WOFF'un sunduğu en büyük yenilik "stacking" yani bir nevi istifleme adı verilen sistem ama bu sistemden bahsetmeden önce karakterlere değinmeliyim. Lann ve Reynn, oyunun başında edindikleri yetenek sayesinde Grymoire adlı dünyada isterlerse normal görünümünü (oyundaki adı Jant) veya Grymoire nüfusunun çoğunluğu gibi sevilmeli mi sevilmeli "chibi" (oyundaki adı Lilkins) görünümünü ile seyahat edebilirler. Bahsettiğim tüm FF karakterleri de Lilkins görünümünü ile karşımıza çıkıyor. Lann ve Reynn'in Jant veya Lilkins olarak görünümünün hikâyeye etkisi yok. Sadece stacking adı verilen dövüş şeklinde on plana çıkıyor. Karakterimiz Jant ise, tepesine orta boy ve onun tepesine küçük boy olmak üzere iki mirage koyabiliyor. Lilkins olarak ise büyük boy mirage'in tepesine çıkıyor ve kendi tepesine küçük boy ekliyor. Elimizdeki mirage'a ve yeteneğine göre kurduğunuz stacking ile dövüşlere

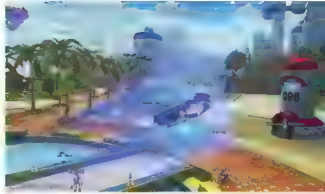
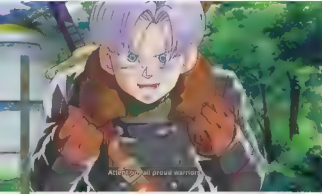
giriyorsunuz. Anlaşacağınız strateji meselesi. Zaten uzunca süren tutorial'da nedir, neyin nesidir size detaylı bir biçimde aktarıyor. Yapım, dövüşlerde sıra tabanlı Active Time Battle sisteminin kullanıyor. ATB'de yapacağınız oynamaları isterseniz dövüş sisteminin tamamen sıra tabanlı çevirebiliyorsunuz ki benim gibi eli aydın bir birine girenlere için ideal sistem. Bu arada, dövüşlerin diğer FF oyunlarına nazaran çok kolay olduğunu belirtirim. Şehsen ben hiç zorlanmadım ve dışarıdan nazarla her daim en az iki gömlek üstündüm. WOFF benim beklentilerimden çok üzerinde bir yapım çıktı. PS2 döneminden bu yana sıra tabanlı bir RPG oyununda bu kadar eğlence, görsel hatırılayamıyorum. Barındırıldığı anime ara videolar da kaymağın üstündeki çilek olmuyor. Bu yüzden herkes gibi FF XV'i beklerken bu sevimli yapıma da şans vermenizi tavsiye ederim. » Refet Kaan Moral

KARAR

ARTI Eğlenceli ve geniş içten, harika grafikler ve mekanlar, stacking mekanizması için

EKSİ Hikâye fazla bir şey sunmuyor, FF oyunlarına nazaran çok kolay

91



Yayıncı: Dimps Dağıtım: Bandai Namco Entertainment Tür: Dövüş, RPG Platform: PC, PS4, Xbox One Web: www.dragonball-videogames.com

Dragon Ball Xenoverse 2 ★

Yine ve yeniden Kame Hame Ha!

Anime evreninde Dragon Ball'un yer tartışılmaz. Seksenli yıllardan bu yana devam eden serisi, filmleri ve konu başlığı miza giren oyunları, Goku'yu tanımak için anı me fanı olmak gerekmiyordur. Geçen senenin Şubat ayında da Xenoverse adı yapılmış DB evrenine farklı bir soluk getirmişti çünkü animelerde yaşananları canlandırmanın yanında kendi hikayesine de sahipti. Xenoverse 2 ise ilk oyunun iki sene sonrasını konu alıyor. İlk oyunda karşımıza çıkan Mira ve Towa zamanda kaos yaratmaya devam etmekte. Ustelik bu sefer farklı zaman dönemlerinden Turles, Lord Slug ve maske takan gizemli bir Saiyan başta olmak üzere, birçok Dragon Ball Z köklü karakterinin işin içine katılmışlardır. Köstümleri karşısına çıkmak ve zamanın akışını değiştirmesini engellemek ise Time Patrol'a (Zaman Devriyesi) yeni katılan ana karakterimize düşüyor. E bilette Trunks gibi birçok devriye arkadaşımız da bizim yanımızdadır. Bu arada, ilk oyundan kayıtlı dosyaları aktarımı yapabileceğiniz mümkün. Eğer aynı sistemde oynadıysanız ilk oyunda yarattığınız karakterin de Xenoverse

2'de görebilirsiniz. Öncelikle Xenoverse 2'deki harita ilk oyundan daha büyük ve ussumuzun bulunduğu şehrin adı Conton City. Burada keyifli kavgaya etmek ve lisans elde etmeden çıkmak yasak. İlk oyuna nazaran birazcık daha detaylı olan karakterinizi oluşturduktan (Saiyan, Duniyalı, Namek'li, Frieza Irkı veya Majin) sonra salıveriliyorsunuz şehre. Seçtiğiniz her ırkın artısı ve eksisi değişiklik gösteriyor. Örneğin Saiyan'lar güçlü saldırılar düzenleyebiliyor ama enerjileri diğer ırklara göre çok daha düşük. Oyun bir tutorial ile başlıyor fakat anlatılmak istenen ile uygulamada arasında aksaklıklar yaşanabiliyor. Çok geçmeden de ilk görevimize başlayarak oyunun önemli kısmına, yani düşman pataklamaya geç yoruz.

Dövüşlerde ilk oyuna göre çok büyük farklar yok. Çizimlerin rengarenk ve canlı olan 3D arenalarda ve anime sensinden alıştığımız dövüş mekanda kimi zaman teke tek, çoğu zaman ise takım dövüşleri gerçekleştiriyoruz. Yaptığımız hamlelere göre de senaryoda küçük değişiklikler meydana geliyor. Oyunun multiplayer kısmı ilk oyuna göre biraz daha geliştirilmiş, burada Conton City'de gezinen düzenerlerce farklı oyuncuyu bir arada görebilirsiniz. Ayrıca online görevler de mevcut. Dününün farklı yanından ilk arkadaşınıza beraber çeşitli takım görevleri tamamlayabilirsiniz veya online dövüş menüsüne girerek birisine meydan okuyabilirsiniz. Conton City'de menu görevi gören lobiler mevcut. Örneğin yan yana iki kişi dövüşmek istiyorsanız online dövüş lobisine gitmeniz gerekiyor. Karşılıklı dövüşmek ise oyunun en zevkli yanı.

Genelde kardeşimden dayak yediğim ofline dövüşlerde ikiye iki veya üçe üç dövüşer gerçekleştirebilirsiniz. Hikaye modu bir süre sonra kendisini tekrarladığı için (surekli DBZ dövüşlerine maddahalede bu anlamak) ilki için yan yana gelip dövüşmek çok daha zevk diyebiliriz.

Dragon Ball Xenoverse 2 için ilk oyunun devamı değil de genişletilmiş hali diyebiliriz. Daha fazla karakter, daha fazla mekan ve bulunabileceği miz birçok etkileşim mevcut. Ana görevlerin yanında anımeden tanıdığımız karakterlerin birçok yan görevini yapıyoruz. Ayrıca ilk oyunda olmayan Super Saiyan B use dönüşümü de oyuna aktarılmış. Kısacası hikaye olarak bir gelişme sunmasa da geniş içengi ile ve arkadaşları n zla vakitimizi öldürebileceğiniz bir dövüş oyunu. Dragon Ball Xenoverse 2

■ Refet Kaan Moral

KARAR

ARTI Daha fazla karakter, daha çok etkileşim ve yan görev, keyifli versus dövüşler
EKSİ Tekil oyuncu modu bir süre sonra tadinı yitiyor, hikaye ilk oyundan pek farklı değil



2-5 ŞUBAT / İstanbul Kongre Merkezi

OYUNCULAR VE KITALAR BULUŞUYOR

DİJİTAL EĞLENCE VE OYUN FUARI

GIST

GAMING İSTANBUL 2017



**BİLETLER GAMING İSTANBUL!
VE ByNightGame SAYFASINDA!**

GIST GELİŞTİRİCİ KONGRESİ
OYUN PAZARLAMA / OYUN GELİŞTİRME
1 ŞUBAT BAĞÇİŞEHİR ÜNİ. PAZ. SAY. SAHNE'S

GIST GELİŞTİRİCİ KONGRESİ
SANAL GERÇEKLER
1 ŞUBAT BAĞÇİŞEHİR ÜNİ. S. KONGRESAN SALONU

BÖYÜK ALANI

GIST SEMİNERLERİ 2-4 ŞUBAT (BİZ ALANI)
TUTAN, DEĞİŞİKLİK VE HUKUK
TUTAN DEĞİŞİKLİK OLURSA
OYUNLAR VE DEĞİŞİKLİKLERİN
OYUN KARIŞIMININ BAŞLANGIÇ, TUTAN
TUTAN DEĞİŞİKLİKLERİNİN HUKUKİ
MONTAJIYON
FUTURU DEĞİŞİKLİK
E. SPOR



İNİZ OYUNLAR



COSPLAY YARIŞMASI
8.500 TL ÖDÜL HAVUZU



TURNUVALAR



EĞLENCE ALANI



ÇOCUK PABRİ



ALİPNERİ ALANI



www.gamingistanbul.com

Planet Explorers ★

Kocaman bir dünyada var olmaya hazır mısınız?
Bır yandan etrafı nızı tanıyıp, bır yandan hayatta kalmak sandığ nızdan
çok daha zor olacak. Fakat unutmayın; sınır sıznsınız!

Steam'in erken erişim oyunlarının beklere sen çok dikkat çeken erinden birisiyle karşı karşıya z en sevdiğim okur Planet Explorers, esasen 2014 yıl ından beri Steam'de bu unar ır yapı m. Özellikle aç k dünya konsepti oyun seven er zaten kendisini yakinen tanıyordur. Nitekim aradan geçen zaman çersinde Planet Explorers büyük yol kat etti ve n hayati tam anlamıyla piyasaya çıktı öni lan etti. B.z de hiç vakit kaybetmeden kendisine yaptık. Bakın bu uçsuz bucaksız dünya bize neler sunuyor.

Planet Explorers kesinlikle çok büyük bir dünyaya sahip. 2287 yıl ında geçen oyunu muz, adından da anlaşılacağı üzere başka gezegene kapağı atmaya çalışan bir koloni gemi s rın macerasını konu alıyor (he isim m ş be). Garip bir şekilde Dünya'dan Maria s mli bir gezegene g den koloniler pek tabiri ş esnasında bazı sorunlar yaşıyor ve deva sa gemi gezegene resmen çöküyor (Dünyalı şte boy e bir şey arkadaşlar, gelir gelmez zarar verdik). Bu sebepten, aslında koloni kurma görev ile bu yeni gezegene gelenler, bir anda hayatta kalma savaşına girişiyorlar. Hayatta kalmak içinse etrafı keşfetmemiz malzeme toplamamız, farklı bina ar inşa etmemiz ve tabiri kulağına savaştığımız gerekiyor. Planet Explorers bu noktada gerçekten muazzam bir ş ç karıştırdıyabiliriz. Evet

belli senaryo çok kışe ama oyunun içine daldığımız zaman karşımıza çıkan olasılıklar silsilesi sayesinde saatlerce Planet Explorers oynamamız ısten bile değil. Önce oyunun modlarından kısaca bahse deyim. İlk olarak bızı Story Mode karşılıyor. Yapıncıların iddiasına göre 17X8 km'lik bir dünyaya sahip olan haritada, tıpkı bir RPG oyun deneyim ediyormuşçasına akan senaryoya dâhil oluyoruz. Bolca görev, birbirinden farklı düşmanlar ve gelişilmeyi bekleyen sıahlar içersinde kayboluyoruz. Adventure Mode'da daha küçük bir haritada, daha ziyade hack&slash modeli bir oyun deneyim ediyoruz. Build Mode'daysa sınırsız kaynak ile birbirinden farklı binalar inşa edebiliyoruz. Bu mod özellikle oyuna başlamadan önce harika bir ön hazırlık sunuyor. Multip layer kısmında ise Co-Op ve Versus mod'ları bize göz kırıyor. Açıkçası versus mod böyle bir oyun için çok yavan kalmış diyebiliriz ama özellikle tek kişilik oyun modunu Co-Op deneyim edebilmek muazzam bir keyif. Peki, Planet Explorers da ne yapıyoruz? Elendim bir defa dünyanın her yanı kaynak. Hemen her şey kesebiliyor ya da topla yabiliyoruz. Ağaçlardan gelen kaynaklar ayrı bir yer tutuyorken, hayvanlardan gelen kaynaklar da bambaşka işlere yarıyor. Görevler genelde hammaddelerin işlenmesi

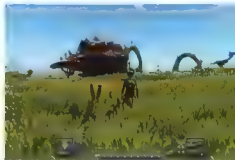
ile gelen eşya an talep ediyor. Pek tabiri bu denklemden en ilke silahım zdan, en teknolojik silah mıza kadar her şeyi kendim z üretiyoruz. Zaten Planet Explorers in en önem i özeli k birinden bir tanesi b.z üretim mekan ışı. Oyuncu, olarak yapabileceğimiz o kadar farklı ıretimler var ki an atamam. Harıtayla olan etkileşim çok derin oduğundan, dileyen oyuncular her şeyi bir kenara bırakıp, kendisini toprağı verebilir yor. "Ben ekip biçeceğim arkadaş!" d yerler için de harika bir oyun deneyim. Sunan Planet Explorers, açık harita konseptini muazzam bir şekilde beğen m ze sunmay. Başarım ş Yine de grafik kalitesi ve savaş mekaniklerinde birçok sorunu oduğunu, bel rimek isterim. Ayrıca muzikler de esasen resmen yavaş yavaş lüket yor. Detaylara takılmazsanız keyifli ama uzun vadede kendisinden soğutan bir yapı m d yekiririm.

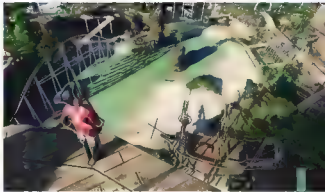
■ **Uğur Söğüt**

KARAR

ARTI Devasa harita, yenilikçi üretim mekanikleri
EKSI Bir noktadan sonra sıkıyor, grafik optimizasyonu zayıf

76





Yapım: Frontier Developments Dağıtım: Frontier Developments Tür: Simülasyon Platform: PC Web: www.planetcoaster.com

Planet Coaster

Müşteriler azaldı patron, lunapark zarar ediyor!

30 yaşınız geçmişseniz ve bilgisayar oyunlarına uzun süredir aşinasanız muhtemelen Caesar Sim City ve Roller Coaster Tycoon tarzı "Tycoon" kökenli oyunların oynamışsınızdır. Benim Roller Coaster Tycoon ile tanışmam 1998 yılında CD-ROM DATA ile oldu. Dergi gibi ama dergi olmayan sadece CD ile içişişideki demo'ya ulaşabildiğiniz bir şeydi. Haber yorum da, aylarca oynamıştım. O dönem orijinal oyunu kim kaybetmiş ki biz bulalım? Sınırpaşa ya da Yazıcıoğlu'na gelecek de biz alıp oynaya cağız. İnternet'in daha yaymadığı İXIR'ın olduğu, dönemdi, yazıldığı gibi okuyorduk hatta "İSKIR" diye Babam gel p geçerken beni de lal konuşunda hiç bozuyormuyordum o kadar para verip 3DFX Voodoo 2 aldın, şu tepeden gördü. Şun bulur- tanesi- kılıklı- insan-ın oyununu oynuyorsun" diye itti yordur ev ekonomisine olan katkısı. O an ev bir lunapark olma valla- hı r işi, bedava yapıp luvaieller, 50 paper yaparım cevabımı ver, o kartın parasını da ç kartırdım. Ama gel gör ki ev bir lunapark değildi, patron da ben değildim. Garzgahtan sonra gelirim konduğumuz Planet Coaster'a Roller Coaster Tycoon'u ikinci yulndan itibaren ele alan ve uçuncu boyuta taşıyan Frontier Developments'i Zoo Tycoon ve Elite: Dangerous'tan da hatırlatabilirsiniz. Dışardan bakınca atlı karıncaya bin p dönme dolapla eğlenmeyi, çarpışan arabalarla heyecan yaşay p güzel bir haftasonu geçi-

meyi isteyebilirsiniz. Oyundaki müşterilerimiz de böyle düşünüyorlar. Uç tip müşterimiz mevcut. Genç kitle, ailesi ve çocukları ile birlikte parka gelen müşterilerimiz ve yaşıni başını almış yetişkin bireyler. Taş, kağıt ve makas gibi düşünebileceğiniz bu uç kitlelerin de dinamikden birbirinden çok farklı. Gençler daha çok eğlenceli ve hareketli uçan kaçan araçları severken, çocuklu aileler daha insanı derecede eğlence sunan alıklarınca gibi şeyleri seviyorlar. Yetişkinler ise bu konuda dağınık bir eğlence anlayışına sahiptir. Bu üç kitlenin de para harcama eğilimi birbirinden farklı. Parkta şapka, dondurma, atkı ve yiyecek - içecek satılan yerler gibi bize para döndüren yan birimlerde oldukça farklı alışkanlıklara sahiptir. Herşeyi kapsayacak bir park inşa etmek tabii ki söz konusu değildi. Katımlıca parkınızda ki araçları beğenmeyebilirler ve mutsuz olabiliyorlar. Böyle durumda hemen yeni araçlar, eğlenceli aksiyonlar sunan animatörler, kampanyalar gibi araştırmaları yaparak parkınızı geliştirebilirsiniz. Eski RCT sensinde yer alan indirim kampanyaları gibi şeyleri yerli afiş poster reklamlar, TV reklamları ve viral internet reklamlarına bırakmış. "Bu haftasonu hız trenlerinde %50 indirim var PATRON ÇİLDİRDİ" tarzı kampanyaları da görmek istem ben şahsen. Parkların tasarımları konusunda ister hazır setlerden yararlanabilir isterseniz de tamamen özgür olarak yolumuza devam edebilirsiniz. Ayrıca Steam Workshop'tan başka-

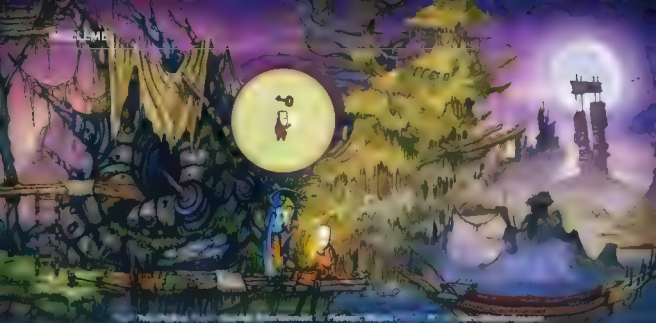
oyuncuların tasarımlarını indirip parkınıza kullanabilirsiniz. İsterseniz siz de kendi tasarımlarınızı başkalar ile paylaşabilirsiniz. Bu muhteşem bir detay o müş. Oyunda bir gözünüzün olması gereken ekran ise, İnanç ekranı. 1. Sınıf ekonomisi ders gibi olan bu ekran çok çabuk anlaşıyor. Gelir gider dengesi, park harcamaları, satış binalarının ve parktaki araçların aylık tatar masrafları gibi kritik şeyler buradan takip ederek İflas bayrağını çekmeden oynan. Biraz kafanız dağıtmak, gurun yorgunluğunu sakince atmak, hafta sonlarındasız mutlu edecek bir oyun arıyorsanız Planet Coaster kesinlikle doğru bir seçim.

İlker Karaç

KARAR

ARTI Roller Coaster Tycoon ruhunu yaşatan harika içerikler, şahane grafikler, muthiş eğlence düzeyi
EKSİ Bazı oynanış bug'ları can sıkıcıdır





Candle

Başlangıçta ışık vardı



Zamanla yaşam beklentileri ortaya çıktı. Dünya-
daki canlılar geldi ve öğrenmeye başladılar.
Edindikleri bilgiler ile medeniyetler kurdular. Ne
yakık ki bilginlikleri ve ıskıdan ağzı dolmuş ve
güç arzusuyla yanık düştü. Gözü dönmüş me-
deniyetler birbirleriyle savaşmaya başladı. Önce
kendilerini sonra da bütün dünyayı yakıp kül
ettiler. Hayat son buldu... Olan biteni hüznü-
ne bileyen Tanrılar yanından denemeye ve baştan
başlamaya karar verdi. Taze bir tohumu yaratmış
ve her şeyin sıfırdan başlayacağı, yeni bir dünya
yaratılmış. İşte o dünyada sen oluyun Teku.
Candle bu şekilde başlıyor, oyunun geçtiği
dünya ve ana karakterimiz Teku'nun hikayesi
böyle geliyor. Biz henüz Teku'ya dair pek bir
şey öğrenmeden yaşadığı yer ile ilgili
ve köylerinin bilgin şairini kaçınıyor. Tabii ki
onu bulup kurtarmak da Teku'nun, yani sizin
üzünüzde düşüyor.

Candle biraz aksiyon/platform öğeleri ile birleş-
tirilmiş bir adventure oyunu. Yani çoğu zaman
objeler bulup onları doğru yerde kullanmanız ve
önünüzde çıkan bulmacaları çözmeye gerektirir.
Oyun grafik tarzı gereklerde de oynanış ola-
rak Amanita Design'in oyunlarına çok benziyor.
Hatta onlardan oldukça ilham almış gibi. Sevimli
karakterlerin bulunduğu, her biri ile ilgili gizli
mekanlarda yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz.
Oyunun görselleri oldukça güzel ve çok emek
verilmiş. Beğenip beğenmemek tabii ki bir
yerden sonra kişisel tercihlere kalıyor ama yine
de bir göz atın derim.

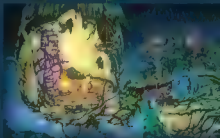
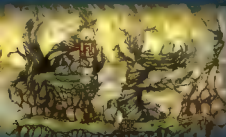
Adventure oyunlarında zorluğu tutturmak çok
önemli bir dengedir. Ne çok kolay olup tek düze
olmak, ne de seçme bulmacalar koyup oyun-
cuyu boşa zorlamak istersiniz. Candle bu zorluk
konusunda biraz kararsız. Bazen eski adventure
oyunları gibi sizi kendinizle baş başa bırakıyor
bazen de günümüz oyunları gibi size pek bir
iş bırakmadan kendiliğinden fazla yol gösteriyor
oyuncuya. Oyunun bulmacaları genel olarak
zevki olsa da zorluk konusunda da bu arada
kalmışlığını oyunun tasarımı açısından pek
tutarlı bulmadım. Bu tarz durağan oyunlarda
seslendirme ve müzikler de çok plandaki un-
surlardır. Candle ise bu konuda pek parlamlıy-
müzikler çok sıradan ve seslendirmeler de yine
biraz Amanita Design'den özenlilik gibi.
Eğer ki eski usul platform veya adventure
oyunlarını seviyorsanız Candle sizi çok mutlu-

edecek. Eğer bu dünyaya yeniyorsanız da önce
herhangi bir Amanita Design oyunu veya
Limbo, Brütal gibi başımeiz yapımla başlama-
nızı öneririm. » Ege Tülek

KARAR

ARTI El çizimi etkileyici görseller, merak-
 uyandıran dünya ve eğlenceli bulmacalar
EKSİ Dengelez zorluk seviyesi, platform
ve aksiyon kısmı hantal.

78



Yapım Pendulo Studios Dağıtım Microids Tür Macera Platform PC, PS4, Xbox One Web www.yesterdayorigins.com

Yesterday Origins

Runaway serisi ile ünlenen yapımcı Pendulo Studios, Yesterday'ın devam oyunu Yesterday Origins ile tam dört sene aradan sonra yeniden karşınızda.

Yesterday Origins'te olaylar ilk oyunun üç sene sonrasında başlıyor. Lakin bundan önce oynanan alıştırma bölümünde 1400'ü yılların İspanyasına, eng zeyyonun ortaltığı kuno geçtiği ylara gidiyoruz. Henüz ö-ömsüz ölmeyen ve John Yesterday adını da henüz almadığı olan Dukun oğlu Miguel, şeytanın oğlu olmakla suçlanmaktadır. Sebebi ise hiç öğrenmediği halde Latince dahil birçok a fabeyi okuyabilmektedir. E bette Miguel' n de iç nde gerçekten şeytanın oğlu muyum diye kuşuk de olsa bir şuphe vardır ama işlenice edilerle öldürölme niyetinde de değildir. Gençken olaylar neticesinde genç Miguel, tutşek edidiği hücreden gizemli bir rahibin yardımıyla kurtulur ve olaylar günümüze geçer. Bu seferki durağıımız Paris tir John ve ilk oyundan ka ma kız arkadaş Pauline Pauline'in rahmeti babasına t cten antika dükkanını işleterek macerasız bir hayat summeye ça şınatmaktadır. Lakin onlar macera istemese de macera onlar bu.ür çünkü John antika bir heykeli iglenebilecek birisine pazarlamaya gittiğinde nasıl bir işe bu-ştüğünden haberdar değildir. Dan Brown'un kitaplarındaki gibi suç, c nayet, geçmiş ve gelecek, fanatikler, satanizm gibi olay uslu ne olay yaşanır ve baş döndürücü bir macera başlamış olur. Her ne kadar bir devam oyunu olsa da Origins'i oynamak için ilk oyunu oynamanızda gerek yok. Ayrıca oyun içerisinde ilk yapımın hikayesi ve karakterler özet geçiyor ki unanıştı hatırlamayan ar da (bak,niz ben) unutulmamış. Dedidim gibi Origins'in hızı ve ilgi çekici bir konusu

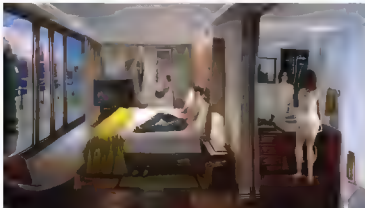
var. Fakat bu hızı envanter sistemiyle keli verilmiş. Öncelikle Origins tam anlamıyla bir macera oyunu. Klasik point&click oynanışı, ekranın alt kısmını oluşturan envanter ile bulmaca çözmeye odaklı ilerliyoruz. Bulmacalar birazcık zorlayıcı ama mantıklı olduklarından onları çözmeye çalışmak zevkli. Genel işleyiş doğru eşyaları bul, birleştir ve kullan. Gelgelelim, envanter olayı sıkıntılı. Bir kere sistem ters işliyor. Nesneye tıklayıp kullanacağımız yere değil önce kullanacağımız yere tıklayarak ekranda bir pencerenin açılmasını sağlıyor ve ekranı doğru yere kaydırarak doğru nesneyi kullanıyoruz. Örneğin oyunun başında kızgın demir ile bir domuzu bağtırmamız lazım, domuzu tikiyoruz - çıkan pencerede domuzun karnına geliyor (orada işaret çıkıyor) - envanterdeki kızgın demire tikiyoruz. Oysa olay kızgın demire tiki - tut, domuzla sürüklemeliydi. Ve çoğu kez bu aksiyonları yaptığımız için doğat olarak oyun yavaşlıyor. 2D grafikler ve çizgi romandan fırlamış karakterler her zamanlı gibi şahane. Yine çizgi roman gibi açılan pencereler, baloncuklu diyalog kutuları ile görsel olarak da Origins çok eğlenceli. İlk oyundaki gibi iç ses bulunmuyor. Yani bir nesneye tikiğimizde karakterimiz (Geçmişte ve günümüzde kimi zaman çift karakter kullanıyoruz) sesli yorum yapmıyor. Teknik olarak ise yapımın bir silüeti var ki o da yaşanan fps düşüğü. Envanterde bir eşyayı incelediniz, ikinciye geçtiğinizde oyun ağırlaşıyor. Durum böyle olunca bir nesneyi

inceledikten sonra envanteri kapatıyor ve tekrar açmak zorunda kalıyoruz. Anayacağın z, envanter sistemi başlı başına sıkıntı olmuş. Geçtiğim z Kasım ayı "klasik" macera oyunları açısından verimli bir ay oldu. Sadece hikaye anlatılan önceki quick time event ağır k (Teileale sana diyoruz) yapımdan sonra, Silence ve Candle gibi oyunlar ile beraber Yesterday Origins de benim gibi unutulmuş macera oyunlar severlerinin yüzünü güldüren bir yapım olmuş.

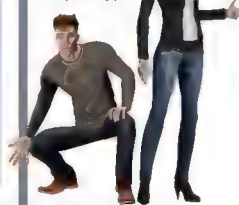
● Olca Karasoy

KARAR

ARTI Sürükleyici konusu, grafikler, mantıklı ve çözümleri zevkli bulmacalar
EKSİ Envanter sistemi oyunu yavaşlatıyor, yaşanan fps düşüğü



Köklerle donuş
Tiki ve ilerle tarzı ve kullanışlı rahat olmayan envanter sistemiyle Yesterday Origins, aslında sadece türün hayranlarına hitap eden bir yapım.





İnceleme: İsağa Çiğdem Games Ltd. Dağıtım: İsağa Çiğdem Games Ltd. Tür: Akademi Platform PC Web: www.fracturedspace.com

Fractured Space

İmperyum Galactica ve Nexus: The Jupiter Incident'ı özleyip, oynayacak oyun bulamayan bilim kurgu fanatikleri için.

Bilyorsunuz, bilim kurgu denilince aklıma sevdiğim Cem Sanıcı gelir ve seneler önce Nexus: The Jupiter Incident'ı merakla edinip onlarca saat bağından ayrılmamama sebep olan şey de onun LEVEL sayfalarındaki incelemesidir. Aradan geçen zaman içinde bu türde kendisini gösterebilmeyen oyunlar oluyorsa da açıkçası ben çok vakit ayıramadım diyemem. Derken derginin bilgine güler kale gelen Fractured Space inceleme kodu, bizim dergide kullanmayı sevdiğimiz tabiri, doğat yollarla bana kilitlendi..

Fractured Space, her ne kadar PvE ve Co-Op modları olsa da genel anlamda 5'e 5 çok oyunculu savaşlar temeline ağırlık veren, free to play olarak edinilebilen bir aksiyon oyunu. Hatta kendisini World of Warships'in yerçekimsiz ortamda geçen versiyonu olarak da adlandırabiliriz zira işler tam olarak böyle yürüyor. Haritada belirli bölgeleri ele geçiriyor, sonraki aksiyona geçmek için Hyperdrive kullanıyor, bu esnada da diğer dev gemiler ile savaşıyor. Oyunun başında bize Pioneer adında, hem hücum hem de savunma tarafında hiç fena olmayan bir kruvazör veriliyor ve ilk görevlerimiz de birkaç düşman gemisini haksız yere öldürme oyunu madan yataklarının kontrollerini sağlamaktan ve düşmanların ileri karakollarını ele geçirmekten ibaret. Pioneer bu görevleri kolaylaştıracak tipte bir gemi, ye-

terince dayanıklı olduğu gibi yavaş ama vurduğu yeri gözlemlerken gördüğümü torpidolar, yakın mesafede hayli can yakatan Void Charge taretleri ve 20 saniyede bir şarj olan Gravity Nuke silahı ile oldukça dengeli sayılır.

Oyunda üç ayrı gemi üreticisi bulunuyor, bunlar Pioneer'ın da üreticisi olan ve hem skil hem de sakın gemileri olarak kullanılabilen platformlar üreten SSR, Ruslann bu oyun evrenindeki karşılığı olan ve teknik ama iyi bir pilotun elinde can yakatan gemiler üretmesiyle bilinen Zerek ve yeterince paranz verse her türlü canavarı anımsatır sunmaya hazır Titan. Fractured Space'de uzunluğu birkaç yüz metreden başlayıp 2km'lik Centuryon'a kadar ulaşan onlarca gemi mevcut ve bunları istediğiniz gibi konfigüre edebiliyorsunuz. Örnek vermek gerekirse, Pioneer'ın orta mesafede bile etkili olabilen Void Charge taretlerini kısa mesafede ölümcül alev makineleri ile değiştirebilmeniz mümkün. Bu da gemiyi tamamen kendi ihtiyaçınıza göre şekillendirebilmeye olanak sağlıyor. Gemiye ihtiyaçınıza göre şekillendirirken mürettebatı da buna uygun şekilde geliştirmeniz gerek. Örnek vermek gerekirse, yakın savaşın seviyorsanız geminizin tamir süresini kısaltacak mürettebatları seçmeniz ve onları geliştirmeniz daha akıllıca olacaktır. Bu konuda seçenekleriniz de oldukça fazla.

Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun, oldukça güzel grafiklere sahip olmasına rağmen bazı teknik sıkıntılar yaşıyor. Benim durumumda oyunun çözünürlüğü kafasına göre değişip duruyordu ve buna kalıcı bir çözüm bulamadım. Ayrıca geminin kontrolleri de ne o boğuk hissi verebiliyor, ne de geminin büyüklük hissi.

Badeve olarak indirilebilen Fractured Space, pay to win olmamak için çok çaba gösterse de geminizin kalibrasyonu artınca oyun içi ekonominizi zorlayan bir yapıyı. Draughtnought tam sürümüne ulaşana kadar oldukça keyifli vakit geçireceğinizi düşünüyorum. **■ Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Nader rastlanan konsept, güzel grafikler ve gemi tasarımları, ücretsiz. **EKSİ** Grafik hataları, özensiz müzik seçimleri, keyifsiz kontroller



Yapım 5pb., Nitroplus Dağıtım PQube Tür Görsel Roman Platform PC, PS3, PS4, PS Vita Web steinsgate0.jp

Steins;Gate 0 ☆

Hiç kendinizi çok küçük gorup, sürekli olarak akıntıya karşı kürek çekiyormuş gibi hissettiniz mi? Bu size tanıdık gelmediyse bile, Okabe Rintaro ile bu duyguyu tadacağınızın hiç şüphesiz olmasın

İlk oyunun geçtiği zaman çizgisinde, zaman makinesi ile geçmişe dönüp Makise Kurisu'yu kurtarma denemesinde başarısız olmuştur. Hatta zaman bizi "bu ne cüret!" dercesine ne Kurisu'nun ölümünün Okabe'nin ellerinden olmasın! sağlar. Bu, onun üzerinde çok büyük bir çok yaradır. "Ne yaparsam yapayım soru aynı olacak. Daha önce de ayarınmış yaşamıştım. Zaman çizgisi birini üstüne kapayıp duracak. Beni yalnız bırakın." Aradan belli bir zaman geçmiştir artık ve Hououin Kyouma defteri kapamıştır Okabe Rintaro hayatına Tokyo Denki Üniversitesi'nde normal bir öğrenci olarak devam eder. Hatta eski davranışlarından bahsedildiğinde bundan utanır. Geleceğin İcatları Laboratuvarına ise eskisi kadar uğramaz. Amacı Kurisu'nun araştırmalarını n'ne heba etmemesi için onları izlemeye, Amerika'da onun çalıştığı Victor Chondria Üniversitesi'ne girebilmektir. Ama elbette ki siz ne düşünürseniz düşünün zamanın başka planları vardır.

İlk olarak John Titor lakabı ile tanışır mız ve 2036'dak Üçüncü Dünya Savaşını durdurmak için günümüze gelen Suzuha Amane, hala Geleceğin İcatları Laboratuvarında kalmaktadır. Geleceğe geri dönmemesinin sebebi zaman makinesinin birkaç defa atlama yapacak kadar yakıtı olmadığı ve çok geç olmadan Okabe'yi buna tekrar ikna etmeye. Zaman makinesi radyo binasının tepesinde kamufle olmuş şekilde durmaktadır. Gizli lig'ni (vedi cosplay ile tanışırız) Fens'in varlığı aksine

borçludur çünkü Fens radyo binasının çatısını film çekimi bahanesiyle kiralamış ve muhürlemiştir. Herkes hayatına normal bir şekilde devam ederken Suzuha'nın diğer laboratuvar üyelerine bahsetmediği, 2036'dan yanına getirdiği bir daha vardır. Kagari Shina. Geçmişte IBN 5100 araması sırasında ayrılmışlardır ve Suzuha boş zamanında hala onu aramaktadır. Steins, Gate 0'un oynanış açısından ilk oyundan pek bir farkı bulunmuyor. Artık tuşlu telefon yerine yılan yeniliklerine ayak uydurulup dokunmatik telefona geçilmiş. Mesajlarımızı da normal mesaj uygulaması yerine "supa hakika" Dan'nun yazdığı RINE uygulaması ile atıyoruz. Bu uygulama sadece lab üyelerinin kullanımına açık, bu sebeple takip edilme olasılığı daha az. İlk oyundaki gibi, diyaloglar esnasında gelen mesajlara zaman zaman farklı cevaplar verebiliyoruz veya görmezden gelebiliyoruz. Bu da oyunun sonunu etkiliyor tabii. Sonndan bahsetmişken, Steins, Gate 0 ilk oyundaki gibi altı farklı sona sahip. Oyunun müzikleri ve grafikleri elbette ki şahane. Müzikler size o orlamda tam hissetmeniz gereken duyguyu -şüphe, mantık, umutsuzluk, cesaret- hissetmeniz ve karşınızdaki karakterle empati kurmanızı sağlıyor. Grafikleri ise ilk oyundan bildiğimiz gibi, oyunu herhangi bir karesinde durdurun ve masaüstü arka planı yapın. Hikayenin heyecanlı bir kıvrıma varması da ilk oyundaki gibi uzun sürmüyor. Hani bir seninin kinci oyununa başlarken "Acaba ilki kadar iyi mi?" endişeniz vardır ya, kısır rahat olsun. Daha oyunun başından kendinizi "Tamam, beş dakika

sonra kapatacağım" derken buluyorsunuz ve bu tempo bir devam oyunu olmasına rağmen oyun boyunca sürüyor.

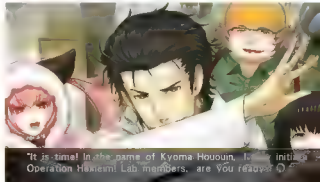
Oyunun hikayesinin kurgusu karşık ama çok iyi olmasından dolayı oynayanın etkileşimine ve hikaye üzerindeki fazla değışliğine izin vermiyor. Oysa istediğimiz zaman D-Ma ile geçmişe gideb, sek ne iç içe olurdu değil mi? Eh, oyun zaten beyin yakıyor, oyle olsa içünden çıkamazdık herhalde ama gene de etkileşimi artırılacak bir özellik daha beklerdirm açıkçası.

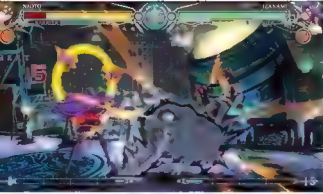
Steins, Gate hayranları için gönü rahatlığı ile söyleyebiliriz ki oyun kesinlikle oynamaya değer. Tabii, görsel romanlarla bir sıkıntınız olmadığınız varsayıyoruz. = **Rafet Kesen Moral**

KARAR

ARTI Yeni senaryo ve kinnin Jzenne karakterleri, öznel karakterler, grafikler ve müzikler

EKSİ Diyaloglar ve cep telefonu ile yap lan etkileşim üst üste binibiıyor





Yapım Arc System Works Dağıtım PQube Tür Dövüş Platform PS4, PS3 Web www.blazblue.jp/cf

BlazBlue: Central Fiction

Adeta bitmeyen bir anımsar serisi gibi, BlazBlue evreni de genişlemeye devam ediyor. Elbette ki bir başka dövüş oyunu ile...

Bir dövüş oyununun arkasında Arc System Works varsa bilin ki o oyun kaliteli, anında oynanabilir ve görsel açıdan sahayınde hayran kalınır. Gurly Gear'e başlattıkları furyayı BlazBlue'ye taşıyan firma, son zamanlarda yeni GG oyunlarıyla da meşgul oluyor. BlazBlue serisini de devam ettiriyor. Central Fiction ekliye gelen yeni BlazBlue elbette ki yepyeni bir oyun değil. Daha çok on çek BlazBlue oyunlarına eklenen gelen, gelişmiş bir yapıdır. Yeni karakterler, yeni oyun modları, yenilenmiş ve yeni eklenmiş bölmeler ve kocaman da bir hikaye modu bulunuyor. Anlayacağınız Central Fiction, BlazBlue serisini takip edenlere de oyunla yeni adım atacak olanlara da hitap ediyor. Oyunun hikaye kısmı resmen büyük bir anime

sensu gibi geliyor. Bolca diyalog, bolca ara sahne, ve aksiyon ile Ragna the Bloodedge'in hikayesine devam ediyoruz. Işın güzel taraf, eğer hikayenin öncesinde neler olduğunu bilmiyorsanız, oyun size bunu da 30 dakikalık bir diyalog ve görsel ırtımasıyla anlatıyor. Fakat şunu bilmeniz ki tüm bunlardan zevk almak için anime veya manga sevmeniz gerekli yoksa her şey çok sıkıcı gelebilir. Yeni karakterlerimizi Hibiki Kohaku, Naoto Kurogane, Nine the Phantom, Hades Izanami ve Susano'o, oluşturuyor. DLC olarak da Es ve Mai Natsume'yi oyuna ekleyebilirsiniz. Bu karakterler arasında favorem Hibiki oldu. Hem muhteşem kombine var, hem de rakibinizle karşılaşmada son derece başarılı bir idon yaratma özelliği bulunuyor. Naoto biraz Persona'dan kopuk gelmiş, sıradan bir karakter gibi geldi, çok tutmadım. Tüm elementlerle oynanacak gibi olmayan Nine, oyunda boss olarak karşımıza çıkıyor ve yapay zeka onu sizden daha iyi kontrol edebiliyor, emin olun. Bolca element saldığını olduğundan bunların zamanlamasını tutturmak oynarken biraz zor ama azmederseniz, Nine'i son derece güçlü bir karakter olarak kullanabilirsiniz. Oyun modlarından Arcade modu da uç bolumden oluşan bir çeşit, seçtiğiniz karaktere özel hikaye içerdiğinden son derece başarılı olmuş. Baş bir Arcade modu kesinlikle değil, merak ettiğiniz karakterlerin arka plandaki hikayelerini merak ediyorsanız bu moda oyuna giriş yapabilirsiniz. (Gerçi spoiler'lar var, önce hikaye modunu bitirin.) Grim of Abyss, Grimoire adındaki kitaplarla kendimize utak güçler sağlayabildiğiniz, bir

çerçit survival modu. Bayağı eğlenceli ve git gide zorlaşıyor. Oyuna yeni eklenen Speed Star modunda ise yaralanmıyorsunuz fakat her yediğiniz darbe, hasar almaz ve Distortion Drive hareketiyle bir maç bitirseniz omeğin, bu defa da zaman kazanıyorsunuz. Bayağı adrenalin dolu bir mod ama oyunda uсталашmadan denerencek gibi değil. Ve tabii ki oyunun online kısmı. Ranked veya quick match gibi oyun tipleriyle katıldığınız online maçlar bayağı çekişmeli geçiyor. Maç ararken bir lobi kurmak ve bu lobby'yi bir ev gibi dekore etmek de mümkün. Her anlamda dolu dolu olan ve muhteşem gözenen Central Fiction'u tüm dövüş oyunu fanatiklerini lavyeye ediyor ve Hibiki'yle bir maç daha yapmak üzere gidiyorum. Saygılarımla!

■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Bolca oyun modu, muhteşem görsellik, eğlenceli oynanış.
EKSİ Nihayetinde önceki BlazBlue oyununun az değişmiş hali



Japonya Nippon Ichi Software Dağıtım MSX Ametris Titr Macera, Korku Platform PC, PS Vita Web ninemiles.com/games/yomawari

Yomawari: Night Alone

Hem bu kadar sevimli hem de ürkünç olunabilir mi?



Yomawari: Night Alone'u ilk kez gözüme kestirdiğimde, animeye benzeyen çizimleri ile anında dikkatimi çekmişti. Tam "ne güzel, sevimli oyunmuş" darken korku kategorisinde olduğunu görünce ilim de ilk katına çıkıverdi. Yapımı da Japon olunca ortaya sağlam bir şey çıkmışır dedim ama...

Açıkçası çok da sağlam değilmiş. Olaylar küçük sevimli bir kızın gün betiminde biricik köpeği Poro'yu gazdirması ile başlıyor. Darken, küçük kızımızın dikkatliliği yüzünden trafik bir kaza meydana gelir ve Poro'ya bir kamyon çarpar. Zavalılı Poro da uçurumdan aşağıya yuvarlanır. Geriye sadece kan ve boğ bir tasma kalır. Kahramanımız, Poro'dan kalan tasma ile evine döner ve onu ablası karışır. Ablası küçük kız evde kalmasını, kendisinin Poro'yu aramaya çıkacağını söyler. Ama hava karanır ve ortada ne abla vardır ne de Poro. Böylece küçük kız da Poro ve ablasını aramaya çıkar fakat bir sorun vardır. Kasabası artık bildiği kasaba değildir ve olmayacak varlıklar sokaklarda dolaşmaktadır.

Dediğim gibi şirin grafikleriyle dikkat çeken Yomawari, "survival - horror" tarzında bir macera oyunu. Kontrollerini ele aldığımız küçük bir kızla kasabada dolaşarak Poro'nun akıbetini ve kasabada gece olan biken dehşetin sırrını çözmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken de genellikle kaçıyoruz veya saklanıyoruz. El fenarımızla açığa çıkardığımız kötü ruhlar yakınımda olduğunda kalp atışları duymaya başlıyoruz ve ruh ne kadar

yakınsa kalp de o kadar hızlı atmaya başlıyor. Durum böyle olunca bizlere iki seçenek sunuluyor ki ikisi de kısa sürede çözümleniyor. Birincisi çalınan içinde saklanmak. Saklandığınızda ekran karanıyor ve kalp atışlarının yavaşlamasını, yani varlığını uzadığını bekliyoruz. İkinci seçenek ise tabanları yağlamak. Kısa bir süre deper da atabilen küçük kızımız ile ruhtan mümkün olduğunca uzağa kaçıyoruz. İki seçenek de çözümleniyor dedim çünkü saklanmak silici kaçmak da sinir bozucu. Kaçarken gideceğiniz yolda fazla uzalayabilirsiniz, başka bir varlığa bodoslama dalaabilirsiniz. Oyunda biraz da deneme yanılma mevcut. Mesela bir yola girebilmek için orada duran varlığı atlarmaya çalışacağınız ve bunu yaparken eminim sizler de benim gibi birçok kez varlığa yakalanacaksınız. Yakalanmak da ölüm demek arkadaşlar. Anlatmaya çalıştığım nokta, sürekli bir kaçış, sürekli bir saklanma mevcut ve bir süre sonra artık yeter diyoruz. Hele yarın saat uğraştıktan sonra öldünüz mü siz ekrana, ekran size bakmaya başlıyor.

Oyunun en güzel yanı şüphesiz harika grafikleri ve müzikleri. Grafikler 2D ve tarz olarak animeleri andırıyor. Müziklerse atmosfere ürkütücü bir hava katıyor fakat aynı zamanda içi için söylemek zor çünkü varlıklar korkutuyor. Zaten kalp atışları ile önceden haberdar olduğunuz için "jump scare" olayı da çok nadir gerçekleşiyor. Hikâye anlatımı güzel, oynadıkça için içi

yüzünü merak etmeye başlıyorsunuz ama dediğim gibi korkmuyorsunuz. Aksine sinir oluyorsunuz. Üstelik klavye kontrolleri de pek sağlıklı sayılmaz. Tuş kombinasyonları acayip olduğundan giddetle gerraped ile oynamanızı tavsiye ederim. Yapımda küçük de olsa bulmacalar mevcut. Anahtar bulma veya belirli ruhları atlatacak formülleri bulma gibi. Ayrıca sağda solda bulatacağın bozuk paraları kasabada serpiştirilmiş olan heykellerde kullanarak oyunu kayıt edebiliyorsunuz. Bir nevi rüsvat yani. Paranız yok ise kayıt için evinize gilmekten başka çareniz yok. Yomawari'de fikir aşında güzel ama eksaklıklar çok. Korku kategorisinde olmasına karşın korkunç olmaması ve sürekli kaçmak, bir reddeden sonra maalesef sıkıyor. Hele bir de klavye ile oynamaya çalıştığınızda işiniz çok zor. **Asalet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Grafikler çok tatlı, müzikler başanlı
EKSI Klavye kontrolleri kötü, sürekli koşturmaca kısa süre sonra sıkıyor, hikâye fena değil ama korkutuyor

68





ONLINE

Heroes of the Storm

Heroes of the Storm
is a free-to-play
multiplayer
action game
developed by
Blizzard Entertainment
for the PC, PlayStation 4,
and Xbox One.
It features a variety of
heroes, each with
unique abilities and
playstyles.
The game is set in the
War of the Three
Kingdoms era of
Chinese history.
It was released on
June 2, 2016.
The game is
available on the
Blizzard Battle.net
platform.
It is a competitive
game that can be
played with friends
or against the AI.
The game is
rated ESRB
TEEN.

Page 86

Online

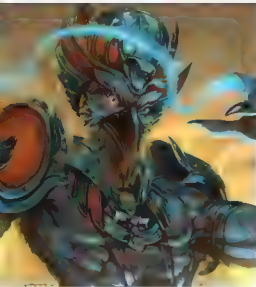
Overwatch

Sombra'ya merhaba deyin

Overwatch yavaş yavaş Blizzard'ın en önemli oyunlarından biri haline geliyor. Uzun zamandır Twitch'in de en çok izlenen oyunları arasında yer alan Overwatch'ın çoğu zaman, bu alanda WoW'u dahi geçtiğini görüyoruz. Altiyet Overwatch, yeni kahramanını sonunda oyun içine kattı. Bir saldırı kahramanı olan Sombra'ya ve yeteneklerine istersiniz yakından bakalım. Gerçek adı bilinmeyen ve 30 yaşlarında edici çıkmış bir hacker olan Sombra, nevesini kısa menzilli bir makineli tüfek ile veriyor. Yeni kahramanın ilk yeteneği Black, iki farklı amaçla kullanılabiliyor. Bunların ilkinde, yeteneğinizi doğrudan bir düşman üzerinde kullanıyor ve o düşmanı kısa süreliğine hiçbir yeteneğin kullanamaz hale sokuyorsunuz. Veya bunun yerine ilk yardım paketleri üzerinde

hack yeteneğini kullanarak onları, düşman için kullanışsız hale getirebiliyorsunuz. Sombra'nın bir diğer yeteneği Theriopic Camo ise kahramanımız kısa süreliğine görünmez yapıyor. Saldırmak, hack etmek veya herhangi farklı bir yeteneği kullanmak bu görünmezliği bozuyor. Bir diğer yetenek olan Translocator ise, Sombra'nın belirli bir noktaya elgisi aygıtın üzerine atılmasını sağlıyor. Sombra'nın en güçlü yeteneği EMP'e baktığımız zaman, büyük bir enerji ağda çıkartıyor ve düşmanın tüm bariyerlerini ve sınırlarını yok ediyor. Ayrıca çok fazla maddi kalan tüm düşmanlar da kısa

zaman içinde güçlenmeye başlıyor. Sombra, yeni kahramanımız değil, tv1 ve 3v3 maçların geldiğinde habirebiriz. ■



SMITE

Yeni bir tanrı daha aramızda!

TPS MOBA oyunlarının nadir örneklerinden. Bu arada özellikle Paragon'a heyecanla beklediğimi belirtiyim.) SMITE, yeni güncellemesi olan Arbiter of the Damned ile yepyeni bir tanrıyı daha oyun kadrosuna ekliyor. Oyuna eklenen bu yeni tanrı Mısırlı mitolojisinden gelen Thoth'dan başkası değil.

Birgeliğin tanrısı Thoth'un pasifi, her 30 düşman öldürüldüğünde karakterin bir adet stack kazanmasını sağlıyor. Her stack dört büyü nüfuzu kazanmanızı sağlıyor ve en fazla beş stack toplayarak 20 büyü nüfuzu kazanabiliyorsunuz. Aktif yeteneklere baktığımız zaman Thoth'un ilk yeteneğinin Hieroglyphic Assault olduğu görüyoruz. Bu yetenek

ile Thoth önüne bir bariyer açıyor. Bu bariyerden geçen normal saldırılar yetenek atışları kadar hasar veriyor ve menzil 30 birim artıyor. Yeni tanrının ikinci yeteneği Evade and Punish, Thoth'un bir anda yenilmesine olanak sağlıyor. Thoth'un bu hareketlerden sonra ilk saldırısı düşmanı yavaşlatıyor ve yetenek hasar veriyor. Thoth'un üçüncü yeteneği Final Judgement, se olduğunda büyük hasar veriyor. Bu ile bir doğru, üzer ne yol alan yetenek çarpıştı hedefe önemli ölçüde hasar veriyor.

Thoth, anlaşılabilir o k. Oyunda oldukça önemli bir saldırı karakteri olma durumunda. SMITE se her geçen gün Mısırlı mitoloji çetninden yepyeni tanrıları ile karışımızda olacak. ■



World of Tanks

Wargaming, İsveç Tanklarını Arsenalen'de tanıttı!

Bunun ilk kez duyduğunuzda iğnec bir fikir mi gibi gelebilir. Zira İsveç dediğimiz 200 senedir hiçbir savaşa girmemiş, bizim "Demirbaş Kar" dediğimiz Charles XI den beri de herhangi bir yayılma politikası gütmemiş bir ülke. Pek nasıl oluyor da İsveç'in World of Tanks de kendisine ait bir teknoloji açığa çıkarıyor hem de 19 tankla birden?

Evet İsveç beşinci geçtiğimiz yüzyılın Dünya Savaşlarından bile kendisini sıyırmayı başarmış bir ülke ama sakını aıdanmayın, pek çok ülke daha fazla tank tasarımı yapmış ve bunları kullanmış bir memleket. Ve en önemli noktalarından birisini belirtelim bu tanklar sayıca az olsa da güze likleri ve farklılıkları tartışılmaz.

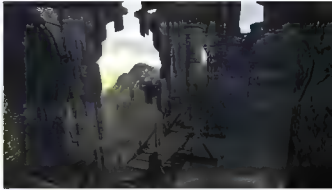
Wargaming, 2011 yılından beri Free to Play piyasasının tozunu atan ve 120 milyondan fazla aktif hesaba ulaşan World of Tanks' geliştirmeye, büyümeye devam ediyor. Şu an test aşamasında olan 19 adet İsveç tankının

oyuna eklenmesi de bunlardan biri ve tam da kendilerinden bekleyebileceğimiz ve onlara yakışır bir şekilde, yeni güncellemeyi tanıtmak için Stockholm'un batısındaki Arsena en müzesini tercih etti, biz de kendilerinin davetiyle lansmanda hazır bulunduk. Bununla da kalmadık, Avrupa'nın en büyük tank müzelerinden birisini tüm hayat tanklar ile geçmiş eski bir askerin doyumsuz anlatımıyla gezdik, bazıları oyunda yer alan tankların müzedeki gerçek versiyonlarıyla ulak ve sarsıntılı bir tur attık. Bu yılın sonuna dek çıkması beklenen güncelleme ile birisi ana tank hattı, diğeri de tank destroyer hattı olmak üzere toplam 19 adet İsveç tankı oyuna eklenecek. Diğer taraftan bu tankların öncüsü olan Tier 6 hafif tank Strv M42/57 a.t. A. 2 premium tank olarak şimdiden satın alınabiliyor. Bu tank diğer autoloader'lı tankların seviyor AMX 13 serisine de bayılıyorsanız tam size göre!

Ne demiştik, İsveç tankları farklılar. Aralarında en farklı olan da internet çağında bir mülhal ne gelmiş, onlarca videoyu Youtube da dolanan Strv 103 modeli. Son derece alçık bir silüete ve 105mm çapında, son derece hızlı ateş edebilen bir silaha sahip olan bu tank X ışığıyla "sığe" moduna geçtiğinde suspansiyon geometrisini değiştiriyor ve bunun oyunda karşılığı da topun aşağı ve yukarı bakma oranları inanılmaz seviyeye getirebilişmesi. Bu sayede "hal down" dediğimiz pozasyonu almak çok kolaylaşıyor ve tankın alçık profili de hedef alınmasını zorlaştırıyor. Oyunda Strv 103'un

erken ve geç modelleri bu unkmakta ve 1997 yılına kadar hizmette kalmış bu tank Tier 9 ve 10'da sizi bekliyor. Güncelleme çıktığında İsveç tankları n delay i bir incelemesi n LEVEL Onl ne ve LEVEL Youtube kanallarında bulabileceksiniz. ■ Kürşat Zaman





Yapım Visionary Realms Dağıtım Visionary Realms Tür MMOFPS Platform PC Web www.pantheonmmo.com Çıkış Tarihi Belli değil

Pantheon Rise of the Fallen

Yepyeni bir fantastik dünyanın kapılarını açmaya hazır mısınız?

İnanılmaz bir MMORPG açılışım olmasına rağmen zamanın yok. Ne kötü bir durum değil mi? Gerçi zamanın daha olsa -piyasada dek gibi oynamak- stediğim bir MMORPG olduğu için -her binde d'ediğim kadar zaman bulamayacak ve yine uzla- cektim. En basitinden halihazırda Skyforge ve Blade & Soul'a devam etmek istiyorum. Aynı şekli de WoW da Legion'a hala tamam ayamadım ve oyun sürem paketin yarısını oynayamadan bitti. Tüm bunlar yetmezmiş gibi hayli lıgımı çeken bir başka MMORPG oyunu daha yolda. Bu oyun Pantheon: Rise of the Fallen'dan başkası değil.

Pek Pantheon, bir MMORPG olarak bize ne'ler sunuyor? Hangi yönleriyle oyun bizi kendine çekecek? Pantheon'un oynanışta lıgı çekici olmasının en temel sebeplerinden biri, oyunda sergilediğimiz davranışların oyunun gidişatına etki edeceği. Yapılmış savaşlar kazandığımız topraklar, NPC'ler ile ilişkilerimiz. Saydığım her bir aktivite, oyunda bir sonraki hamlemizi belirlemek için duşunmemize yolaçacak. Yani kısacası, oyunda "Role-play" mantığının üst düzeyde olması

hedefleniyor. Ayrıca karakterlerimizi silah ve zırh gibi ekipmanlar kullanırken, güçlü bir ekipman seçip uzun süre bunu taşımaya cık. Bunun yerine nasıl bir tehlike ile karşı karşıya olduğumuzu iyi anlamak ve her defasında ekipmanımızı buna göre ayarlamak gerekecek.

Oyunda ırk ve sınıf çeşitliliği hayli üst nokta. Şu anda açıklanan toplamda dokuz ırk ve 12 sınıf bulunuyor. Açıklanan ırklar Archa, Dwarf, The Dark Myr, Ogre, Human, Halfling, Elf, Gnome ve Skard'dan oluşurken sınıflar, Crusader, Ranger, Summoner, Druid, Cleric, Dire Lord, Monk, Wizard, Shaman, Enchanter, Warrior ve Rogue'dan meydana gelme- ktedir.

Pantheon: Rise of the Fallen, bir yandan farklı bir oyun yapısı sunmaya çalışırken diğer yandan old school MMORPG mekânlarını de içinde barındırarak, eski tip oyuncularla da kendine çekmeye çalışacak. Oyunda klasik raid ve zindan sistemi bulunacak. Oyuncular elbette sınıf ve ırklarına göre partiler oluşturup bu raid ve zindanlarda mücadele verebilecek. Binekler ile seyahat etmek de mümkün olacak. Ayrıca daha önce keşfedilmemiş yepyeni bir fantastik dünyayı bizlere sunacak.

Unity motoruyla geliştirilen Pantheon'un görselliği videolardan ve ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla şu an için biraz yetersiz. Şu sıralar pek çok oyunun da Unity motorunu kullandığını görmek son derece lıgı çekici, zira Crowfall ve Gloria Victis gibi oyunlar da Unity motorundan faydalanıyor.

Objektif bir şekli de bax idiyg. zaman aslında oldukça taniidik bir fantastik evren sunuyor Pantheon. Ancak bir şekilde oyun beni kendine çekmeye başardı. Artık yeni bir fantastik dünyanın kollarına kendim atmamak istediğinden olabir de ki de. Yeni bir şeyer keşfetmek istiyorsan z Pantheon tam da size göre bir oyun olabir. Bu arada oyun ücretsiz olacak olsa da, bazı içenik günce temelen için para ödemek durumunda kala cagiz. Yan, yeni bir boige oyuna eklendiğinde, yeni bir macera sunulduğunda bu içenik para ile satın alacağız gibi görünüyor. ■



Arşiv: Tür MMORPG Platform PC Web: www.crowfall.com

Crowfall

Star Wars'ta baskın, Game of Thrones'ta kurgu, The Elder Scrolls'te keşif

Konline oyunların yapımı için ne kadar önemli bir mali kaynak olduğunu biliyoruz. Kickstarter sayesinde, yeterli maddi katkıya sahip olmayan yapımcı ekipler, diğerlerini çektikleri oyunculardan bəşis toplayarak oyunlarını hayata geçirebiliyorlar. Bahşin edeceğimiz Crowfall da özünde bir Kickstarter oyunu. Kickstarter'da 800 bin dolarlık bir hedef koyan yapımcı ekip, beklentilerin ötesine geçerek 1.8 milyon dolarlık bir rakama ulaşmayı başardı. Gerçekten ilgi çekici bir yapım olduğuna düşündüğüm Crowfall, hedefine oldukça uzun zaman önce ulaştı aslında. Ancak, hayali tecrübek isimlerden oluşan yapımcı ekip oyunu ince eleştiriyi sık duyuyor. Zira oyunun duyurulmasından bu yana uzunu bir süre geçmiş olsa da ekip düzenli olarak yapımcı notlarını yayınlamaktan, yapımcı videoları ile oyuncuların karşılıklarına çıkmaktan geri durmuyor. Oyunu ekibinin başında iki tecrübeli isim görmekte sevindirici. Daha önce Ultima Online, Star Wars: The Old Republic gibi projelerde rol alması plan Gordon Walton ve, Shadowbane, Pirate 101 ve Wizard 101 gibi projelerde bulunmuş J. Todd Coleman. Öncelikte oyun tanıtık gelebilecek bir tema üzerine kurulu. Taht savaşlarının olduğu bir dönemde geçecek olan Crowfall, sizlere hemen Game of Thrones'u hatırlatabilir. Ancak tamamen farklı bir dünyada geçen Crowfall'un bu özelliği

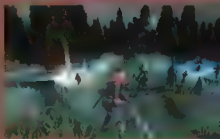
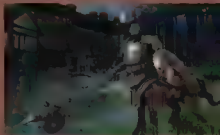
zihin GoT ile aynı olması tamamen tesadüf. Oyun dünyası içerisinde pek çok şeyi kendimiz keşfedeceğiz, belki de tamamen özgür olacağız ve pek çok yaratık ile çeşitli kaynakları toplayabilmek adına savaşacağız. Ancak yapımcı ekip, oyunda parti sistemine dayalı zindanlar bulunmayacağını açıkladı. Bunun yerine yaşayan dünyada kendi yolunuzu izleyeceğiz.

Yapımcı ekibin açıklamalarına göre oyunun savaş sistemi fazla yenilikçi bir yapı sunmayacak. Ancak, o ki Wildstar ve TERA gibi MMORPG oyunlarına benzer bir savaş sistemi kullanacak olan Crowfall'un bu alanda farklılık yaratmasını beklemek haklıydık olacak. Son yıllarda moda olan Voxel tabanlı oynama, Crowfall'da da kullanılıyor. Yani oyun dünyamız ufak parçalarla meydana gelecek ve bu dünyada istediğimiz gibi yıkım oluşturmayaacağız. Taktik bu sistemi yeni yapılar üretmek, eşyaları craft etmek için kullanmak temel amacımız olacak.

Oyunda ilk ve sonlar birkaç şekilde yapılacak ve daha çok hangi sınıklı oynamayı istiyorsak onu seçeceğiz. Böylece karakteri belirlemiş olacak. Archetype olarak geçen sınıflar şu an için kayı zengin görünmüyor. Bazılar için imkanyet seçeneğinin de açık olduğu Archetype'ların sayısı şu an için 3 olarak açıklandı. Her bir Archetypeın oldukça detaylı bir yetenek ağacı bulunacak. Oyunun voxel tabanlı olması oyunun crafting alanında oldukça geniş

bir yelpaze sunacak. Oyun ekonomisi tabii ki oyuncuların kendi yönetimleriyle oynayacak.

Crowfall uzun süredir yapım aşamasında ve benin oldukça heyecanlı beklediğim bir yapım olarak öne çıkıyor. Zira yapımcılar oyunun üzerine adeta titriyorlar. Buy-to-play iş modelini benimseyen oyunu, kendi bir MMORPG deneyimi isteyen oyuncuların tatmin edebilir. Takip etelim efendim. ■



Sihirdar Postası

Sihirdar Postası'nda heyecan var mıydı?

oyuncular olarak geçtiğimiz ay oldukça yoğun bir süreç yaşadık. Worlds finali'nin ardından elbette herkes sezon sonuna ve sonrasına odaklandı. Sezonu üst aşama ve kumelerde bitirerek bir sonraki sezonda çarçevesini gururla taşımak isteyen oyuncular, kıyasıya maçlar gerçekleştirdi. Nihayetinde sezon sona erdi ve herkes bir sonraki sezonu beklemeye koyuldu. Sezon 6.22 ile bizi merhaba dedi.

Sezon Öncesi Dönem başladı!

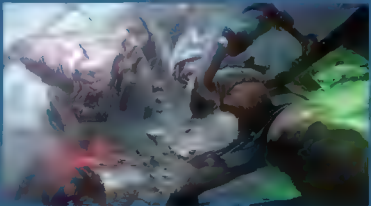
Geldik bu ayın oyuncular için en önemli konusuna. Sezon öncesi dönemde karşınıza

çıkan 6.22 yemeği, gerek şampiyonlar gerekse Sihirdar Vadisi'ne büyük yenilikler getirdi. Gerek suikastçı grup üzerinden yapılan yenilikler, gerekse önümüzde yapılacak değişiklikler League of Legends'da önemli taktiksel farklılıklar yaratacak gibi görünüyor. Elbette 6.22 yemeğinin getirdikleri bunlarla sınırlı değil. Suikastçıların yanı sıra küçük değişikliklere götüren şampiyonlar, bazı önemli değişikliklere uğrayan eşyalar ve yeni kabiliyetler de 6.22'nin getirilen araında. Ayrıca Riot, resmi siteden yayın

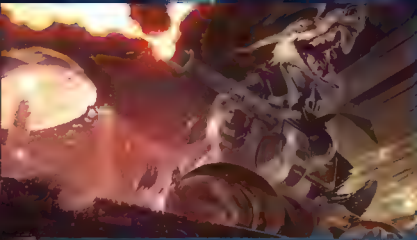
ladığı 2017 Sezon Güncelleme sayfasında, merakla beklenen yeni itemlerin, Sezon Öncesi Dönem içerisinde açıkla-tilerise başlayacağını açıkladı. Sımda isterseniz yavaş yavaş 6.22 yemeğinin derinliklerine inelim.

Suikastçı çağına merhaba!

Biliyorsunuz ki burada her şampiyonu tek tek incelemeye kalkarsam bu sayılara yazıyı sığdırmak imkansız hale gelir. Bu nedenle, üzerinde önemli değişiklikler



görüyorsunuz



olan dört şampiyonun üzerinden ilerlemek daha doğru olacaktır ki zaten önceki ay Sulkaştı güncellemesinin neyi amaçladığını tahminler yürüterek yazmıştım. Bu ay sulkaştı güncellemesi tamamen açığa çıktı ve şampiyonları her yönüyle gördük. Güncellemeyle Talon'un hareket kabiliyeti ciddi maddede arttı ve E yeteneği bence en önemli yeteneği haline geldi. Katarrin yolu yeteneği Talon'un savaşıları bir anda kabiliyetini ve bir anda kaçabildiğini sağlayacak bir yetenek olarak dikken çıkıyor. Ayrıca bu yetenek şampiyonun koridorlar arasında daha hızlı geçiş yapmasına olanak tanıyor. Anlık gerçekleştirdiği saldırılar ve bir anda düşmanı yok etmesiyle bilinen Ranger'e baktığımızda bu yeteneğinden pek de bir şey kaybetmedi. Ranger artık fark edilemediği sürece çok daha ölümcül hale geldi ve vahşet yükleni dolayken W yeteneğini kullandığında tüm kitle kontrolleri bozabiliyor. Ayrıca bundan sonra saldırıları en öldürücü şampiyonlar kendisine kalıcı ilave saldırı gücü kazandırıyor. Katarrin'in de yeni Talon gibi hareket kabiliyeti artmış olsa da Sinal Çiçek daha mikro alanlarda bu yeteneğini konuşturabiliyor. Ancak Katarrin artık başarısız bir saldırıdan sonra ölmek zorunda değil. İyoyandığı takdirde hem hasar verip hem de o bölgeden kaçabilecek veya bulunmuş olurunda. Hilekar Leblanc ise derece maçlarda en çok seçilebilecek (veya en çok seçilenecek) şampiyon haline gelebilir. Zira eskiden Q yeteneğinde bulunan yer mührü artık şampiyonumuzun pasif yeteneği haline geldi. Üki yeteneği temelde aynı olmakla beraber, artık teklif edilecek yeteneği seçmeniz izin veriyor. En önemli detaylardan biri ise artık Leblanc kopyasını herhissin herhanı bir yerinde ortaya

çıkartıp sahne besionları yapabiliyor. Bu dört şampiyonun dışında da elbette bazı sulkaştılarla düzenlemeler yapıldı. Fiz, Shaco, Kha'Zix, Akali, Ekko ve Zed'in her birini bu sayfada tek tek incelemek isterdim; ancak ne yazık ki yerimiz hayli dar.

Biz gideriz ormana, hay ormana!

Oynanış ve işık olarak değinmemi gereken bir diğer nokta da Sihirdar Vadisi'nde olacak. Sihirdar Vadisi'nde yapılan değişiklikler doğrudan orman oynanışını etkileyen düzenlemeler şeklinde gerçekleşti. Belki de yama notlarını okumadan oyuna giren bir oyuncunun ilk fark edeceği nokta, kuzey ve mevali güçlendirmelerin yanında yer alan diğer değişiklikler artık vedide bulunmaması olacaktır. Bunun dışında Kaşkin Gagalar'ın yanında yer alan özelliklerin sayısında artış yaşandı. Ayrıca, Kayacılar da artık farklı bir sistem ile oyunda yer alıyor. Şöyle ki: Anlık Kayacılar kasıllığında kendinden küçük ve kesmesi daha kolay yeni Kayacılar çıkıyor ve size ek olarak sağlayabiliyor. Kasıllığı artık daha çok alın karşılığında, daha fazla zaman harcayarak kampta toplam 10 Kayacı kasılıyorsunuz. Orman kampları ile olarak Gromp'un da daha seri atak yapabileceğini söylemeliyiz.

Ormancılar ilgilendiren bir diğer konu ise "Carp" meselesi. 6.22 yaması ile Garp'ın oyundaki rollerinden birinin ekallılığıdır görüyoruz. Çarp, hala orman kamplarını temizlerken zaman kazandırıyor. Baron veya ejderden de rakipten kaçmaza olanak sağlamaya devam ediyor. Ancak orman kamplarından Carp ile aldığınız pasiflerimiz artık yok. Bu nedenle Gromp'dan kamplar temizlemeye başlayan ormancıların birpöğün, seçtiği şampiyonun mane kullanıp kullanmadığına bakarak, Mevali Göçü veya

Yama 6.22 Jön Kayacılar ve Sihirdar Vadisi Önemli Değişiklikleri (Ana rolümüze göre)

Sihirdar Vadisi'nde yapılan değişiklikler bğınlar da sınırlı kalmadı. Artık vadide bir takım bitkiler bulunuyor ve bu bitkiler farklı özelliklerle oyuna etki ediyor. Kimsi renkli Sacartohum bitkisi, yok edildiğinde bitkinin yakınında bulunan herkesi bir miktar uzağı sürüyor. Bitki orman kamplarına baskın yaparken veya rakipten kaçarken etkili bir ilave ortaya koyuyor. Kesif Çiçeği ise yok edildiğinde belli bir alan üzerinde yer alan tohumları ve birmaları bir süreliğine açığa çıkartıyor. Son olarak Can Erdi, nehirlerinin kenarlarında yer alıy ve küçük miktarda iyileşme sağlıyor. Ancak her bir meyle kısa bir süreliğine yavaşlamanızı sağlıyor.

6.22 yaması ile oyuna yeni kabiliyetler, yeni eşyalar geldiği gibi dereceli maçlara da bir takım yenilikler geldi. Tekli/Çiftli Sıra'nın 2017 Sezonu ile dönecek olması benim gibi birçok oyuncuyu sevindirir. Bunun yanında gelen Dereceli Eşnek Sıra ise takım oyununu geliştirmek isteyen Tekli Sıra oyuncularına veya arkadaş grupları için bulunmaz bir araçtır!

Sezon Öncesi Dönem, yeni sezon için hayli heyecan verici bir yama ile ortaya çıktı. Eminim bu sezon çok daha mücadeleli maçlar oynayacak ve izleyeceğiz. Şahsen en çok merak ettiğim konu; yanilenen Sihirdar Vadisi'nin, yeni sezonda profesyonel arenalarda nasıl kullanılacağı. Şampiyonluk Liginin hayli özdek efendim. Yeniden başlasın artık yav! ■ Enes Özdemir

Worlds şampiyonu bir kez daha SKT T1 oldu. Geçtiğimiz ayın sonunda denk geldiği için dargıya çıkan Worlds final maçından kısaca bahsetmeyecek Faker'ı ayıplıyor diye düşünüyorum. Bildiğiniz gibi final maçları iki eski şampiyon olan SKT ve Samsung Galaxy arasında oynandı. SKT T1'iyle oynuyula ve SSG'nin etobuz kaldığı ki maçta 2-0 öne geçse de Samsung alıru 2-2'ye gatierek oyunu çevirmeyi başardı. Şampiyonu belirleyecek kadar maçında Faker'ın faktöründen de devreye girmesiyle SKT 11. Dünya Şampiyonu unvanını bir kez daha kazandı.

Counter-Strike Global Offensive

MMO RTS'ın köklerine CS:GO'ya dönüş

CS:GO sayılarından bir kez daha merhabesi biddığınız gibi son aylarda bir hayli hareketli olan CS:GO dünyası, bu ay biraz daha durgun bir dönem geçirdi. Buraya yazacağım konuların batırılma riski hayli zorlandığını bir ay oldu. Ancak yine de sizi boş göndermeyeceğimize emin olabilirsiniz.

CS:GO dünyasındaki en önemli temalimiz Space Soldiers, bu ay Major arenalara katılmaya hazırla edile etmek için savaşı. Ne yazık ki gerçekleştireceğimiz sonucu alamadık. Yine de PGL Avrupa elemelerinde Space Soldiers'in başarısını buraya aktaracağız. Bunun dışında Inferno haritası biddığınız gibi yenilendi ve bu haberi geçtiğimiz ay bu sayılara taşıma fırsatı bulamamıştım. Harita öncaki haline oranla çok daha güzel olmuş. Hadi yine yazalım. Önden raporları da vermiş olalım. İsterseniz önce

Space Soldiers'den daha sonra Inferno meselesinden bahsedelim. Ayrıca ELEAGUE de tüm hızıyla devam ediyor. Hatta çeyrek final karşılaşmaları belli oldu bile.

PGL'in Avrupa Şampiyonu Godsent'ti.

PGL'in Avrupa ayağında temalimiz Space Soldiers, Major turnuvalarda boy göstermeye imkanı bulmaya başladı. Tek maç üzerinden gerçekleşen grup maçlarında, ilk olarak Atlas ekubini 10-14 ile geçen Space Soldiers, ikinci maçında LDLC ile Cobblestone haritasında karşılaştı ve ondan da 10-11'lik skor

ile galip çıktı. Üst tura çıkan Space Soldiers, bu defa Heitersers ile karşılaştı. Gerçekten kazanabileceğimizi düşündüğüm iki haritanın ardından ne yazık ki bu maç 2-0'lık mağlubiyetle kapadık. Hala üst tura kalma şansımızın sürdüğü turnuvada son şans maçına Epilori karşılaştık. Epilori, önce Cache ve daha sonra Duet 2 haritasında ne yazık ki bizi 2-0 mağlup etti. Böylece Major turnuvalarımıza şansımız da kaybetmiş olduk. PGL Avrupa'nın şampiyonu ise Godsent oldu. Bu turnuvada belli kaybetmiş olabiliriz.

hızla ilerleyen **ELEAGUE**,





ancak şunu gördük ki önümüzde kat edemiyoruz belki bir mesele var. Major liglerde oynayabilmemiz için daha çok çalışmamız ve maçlara daha iyi odaklanmamız gerekiyor. Specie Soldiers'da ve diğer takımlarımızdaki genç oyuncularımızın hem daha çok çalışması hem de maçlara daha fazla konsantrasyon olmaları gerektiğini gördük. Tecrübe eksikliği belki de bu turnuvalarımız boşa dönmemize sebep olan birinci etkindir. Elbette tüm bunları ileride daha iyi sonuçlar almamız için gerekli dersler.

Yeni İnterno çok güzel yaşı

Kimisi beğendi, kimisi alımadı yeni İnterno'ya. Başlıktan da anlayacağınız gibi ben harika yeni halini hayli beğenen kesimim içerisindeyim. İnterno tamamen değişti elbette. Harika bir tamamiye grafiksel bir güncelleme geldiği doğru ve iyi haliyle çok daha güzel görünüyor. Ancak bu demek değil ki harita düzeninde büyük bir değişim oldu. Sadece oyuncular adına kolaylık sağlamak adına bazı eklemeler ve çıkarmalar yapıldı. Bombelama alanları ve bu alanlara giden yolların değişikliğe uğraması elbette göze çarpan ilk detaylar. Bombelama alanı A'ya bu beğlenmedik bakmak istiyorum. Bildiğiniz gibi A alanı üzeri kapalı ve iç karartıcı bir haldeydi. Güncellenmeden sonra ise A alanı üzerindeki çatı kaldırıldı. Artık daha açık bir alan ve hem saldırı hem de savunma açısından eşit olgunlukta. Ayrıca, A'ya çıkmanın sağa-başa balkonun altında yer alan kareyon, içi saman dolu tahta bir kamyon ile değiştirildi. Bu sayede balkona çıkmak da kolaylaştı. A alanıyla alakalı son not ise şu, evin içinden geçtiğimiz ve Balkon'a çıkmadan hemen önce

jolalandığınız yol görsel olarak daha iyi hale getirildi.

Peki, bombelama alanı B'de ne gibi değişiklikler oldu. Öncelikle B'ye giden ve genellikle oyuncuların "Banana" olarak telaffuz ettikleri yolda artık suterlar yer almıyor. Bunun yerine duvarlar geldi ve bu alanı girerek kesinlikle daha da zorlaştı diyebiliriz. Ayrıca yolun sonundaki kaldırım alanı yerine ise suterlar yerleştirildi. Banana'ya geçtikten sonra sola döndüğünüzde, bombelama alanına çıkan yolun ise daha geniş bir hale geldiğini görüyorsunuz. Bence CT açısından bu alanı korumak daha da zorlaştı.

Bombelama alanlarının dışında ise Banana yolunun arkasında kalan ve A'ın arkası yoluna çıkan İntel geçmek artık çok daha rahat. İntel yeni yolda yürünebilir durumda ve daha az zaman harcıyor. Son olarak ise artık İntel'in iki çıkışı var ve eski kullandığımız çıkışta var olan, içine sarkıp trolleme yapıldığımız dışarı artık yok.

ELEAGUE heyecanı devam ediyor!

Pratiğin yavaş yavaş aramayı başarıları ve uzun soluklu, önemli bir turnuva olarak volanda halletilen ELEAGUE, ilkinde sezon çeyrek finaline ulaştı. A grubundaki muadillerden galip çıkan kağıt takım Mourep'den ve Faze Clan oldu. Mourep'ten doğrudan grupları çıkarken, Faze Clan son şans maçında Cloud 9'i yenerek çeyrek finaline ulaştı. B grubunu galip tamamlayan ise doğrudan çıkan Virtus Pro ise son şans maçında G2 E-sports'u 2-0 yenerek Ninjas in Pyjamass oldu. C grubunda üst sıraya çıkan takımları doğrudan bir edeyen Astralis ise son şans maçında Na Vi'yi yenerek SKI

olduğunu gördük. Bu grupta Na Vi

alanması ile turnuvaların önemli favorilerinden biri turnuva ya da oldu. D grubunda ise Dignitas üst sıraya çıkı ve sefer kazandı. C grubundan çıkarken, OpTic Gaming son şans maçında Fnatic'i yenerek üst sıraya çıktı. Böylece Fnatic kötü performansına devam ederek hayranlarını üzdü. Turnuvaların çeyrek final eşleşmeleri de belli oldu. Eşleşmeler göre Dignitas-SK Gaming, Astralis- Ninjas in Pyjamass, Mourep- OpTic ve Virtus Pro- Faze Clan karşılaşmalarını izleyeceğiz. Çeyrek finalere yukarıda bahsettiğim ilk iki maçın 30 Kasım'da ve son iki maçın 1 Aralık'ta oynanacağı da açıklandı. 2 Aralık'ta yeni finalerin ve 3 Aralık'ta Final karşılaşmalarını oynanacağı ELEAGUE, benim için bizi heyecanlandıran karşılaşmalar sunacak. Bu sayı bir de doğrudan olarak katılma şansı olan ELEAGUE'in değerlendireceğim. Ayrıca ESEA, nedir, ne değildir? Biraz da bu konuya girecek hiç lens olmaz. Bir sonraki ay görüşmek üzere. Bol bol ace yaptığınız bir ay dinlenin ve Esas Özdemir.



Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi

Bir ay önce'den beri yererek geçtiğimiz Blizzcon yazını okursanız orada bana ünlemle nasıl da laf soktuğunu görmüş olacaksınız. Aramızdaki bu "dev" anlaşmazlık ileriki aylarda da sürecektir, kim üstün gelecek, bunları zaman gösterecek. (!) (Ünlem!)

Blizzcon'da Heroes of the Storm'la ilgili bir takım konular paylaşıldı elbette ve Ragnaros ile Varian'ın oyuna eklenecek olmasıyla büyük bir coşku yaşandı. Varian Kesme ortasında oyuna eklendi, test etme imkânımız da oldu. (Gitti 15.000 altın...) Ragnaros ise Aralık ayında gelecek ve o da bayağı enteresan bir oynanışa sahip olacak. Gelin öncelikle Varian'ı bir tanyalım...

Tek mi, çift mi?

Varian Wrynn, Warcraft dünyasında ünlü bir karakter olmasının ötesinde, HoS için de başka bir önem taşıyor. Bildiğiniz üzere HoS'da dört tane sınıf var: Warrior, Assassin, Support ve Specialist. Varian ile birlikte multi-class, yani çoklu sınıf özelliği oyuna ekleniyor. Varian da yetenek seçimlerinizi göre Warrior ve Melee Assassin arasında seçim yapmanıza olanak tanıyan bir hybrid

karakter. (ileride de Specialist-Support gibi bir karakter gelecektir diye düşünüyorum). Daha ilk seviyede üçlü bir Cusset seçme olanak tanıyan Varian, bayağı güçlü bir karakter. Samuro gibi OP değil ama takımın önemli bir elemanı olduğu da kesin. Varian'ı melee assassin olarak geliştirdiğiniz takdirde neredeyse Butcher kadar etkili bir hale geliyor. Charge özelliğiyle düşmanına atılabilen ve onu sersemleten Varian, yeşiletilme ve hızlı saldırı seçenekleriyle de bir düşmanın peşine düşüşünde onu öldürmeden bırakmıyor. (Özellikle Warrior sınıfını altüst edebiliyor. Nova'de kesinlikle en güçlü kışan karakterlerden biri.)

Eğer ki Varian'ı bir savatçı olarak geliştir-

Brawl
Kazanın veya kazanmanın, üç maç yaptıktan sonra 1000 altın kazandıranız Brawl moduna kesinlikle kazanma gartı getirilmemiştir. Çünkü şu haliyle üç oyun oynadıktan sonra bir kez daha asla o bölüme girmiyorsunuz.



seniz de Taunt özelliğiyle asseasin sınıfının başına bela oluyor zira tüm ateş gücünü üstüne çektiğinden, asseasinler hedefini yaşıyor. Medivh'nin ünlü hareketi "Protect" moduna da hızla geçebildiği için Varian'ı öldürmek bayağı zor bir hale geliyor. Artanis'ten sonra herhalde en dayanıklı Warrior Varian olabilir. İhtiyaca göre gelişenebilmesiyle bayağı işlevsel bir karakter olan Varian'ı kesinlikle satın almalısınız ve tahminimce şu sınırları 10.000 altına düşmüştür fiyatı.

Lav içinde boğul!

Biraz da Ragnaros'a değinelim, tüm yetenekleri su yüzüne çıkan Ragnaros Asseasin sınıfının bir öyesi. Empower Sulfuras özelliği, bir sonraki saldırınızı ailen etkili olmasını sağlıyor, daha güçlü bir saldırı yapıyorsunuz ve kendinizi de bir miktar iyileştiriyorsunuz. Living Meteor, Cho'gall'ın sehip olduğu saldırıya benziyor. Düşmanın zincir kafasına bir meteor düşüyor ve bu daha sonra bir top olarak yuvarlanmaya başlıyor. Blast Wave de Butcher'in Furnace Blast'inden devşirme gibi geldi. Kendinize veya takımınızda bir başkasına uygulayacağınız bu özelliğin neticesinde, o karakterin etrafında bir patlama oluyor ve etki alanındakiler zarar görüyor.

Ragnaros'un Heroic yeteneklerini Sulfuras Smash ve Lava Wave oluşturuyor. Düşmanın kafasına çalıcı indirip onu yerinde sersemletmek için Sulfuras Smash'i, tüm bir "lane" boyunca alevlerin ilerlemesini, değiştiği tüm minion'ları öldürmesini istediğinizde de Lava Wave'i tercih ediyorsunuz. Ragnaros'un enteresan bir diğer özelliği de

bir Keep'in yerine peçeri ona saldıkları farklı yeteneklerle durdurulması. Ragnaros eğer bir yerde ölürse eald formuna döner ve savaşmaya devam edebiliyor. Elbette Ragnaros hakkında yorum yapmaya için henüz erken ama heyecan verici bir karakter olduğuna şüphelenilirim.

Battlefield of Eternity

Hazır yer bulmuşken bolumuz hakkında strateji vermeye devam edelim. Çift yoldan oluşan Battlefield of Eternity'deki en önemli amacınız Immortal'lar sahneye indiğinde bunların başına koymak. Burada yapılan en büyük hatalardan biri deşinik dümek ve karşı tarafın DPS'i daha fazlayleken onları durdurmak yerine reküp Immortal'a saldırmak oluyor. Bektinüs sizden çok daha hızlı bir şekilde Immortal'ları zarar veriyorlar, o zaman derhal kendi tarafınızı korumalısınız. Bir başka konu da rakibin Immortal'ına zarar verdikten sonra ufak bir hatayla wipe yemek. Immortal'ların çoğu bu şekilde karşı takıma kapınıyor, o yüzden bu sırada azami dikkat gerekiyor.

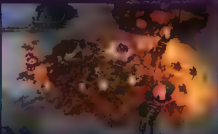
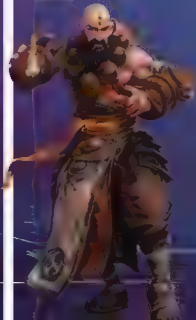
Eğer Immortal'ı kaybetmişseniz, talom seviyenize göre ya Immortal'ı tüm takım olarak öldürmeye çalışmalısınız, ya da bir kişiye başağya yollamalısınız ki ondan gelecek olan tecrübe puanını alsın. Immortal sizdeyse de yine aynı strateji tercih edilebilir; bu bölümde lane kontrolü bayağı önemli.

Ve Ranked oyunlarda bu bölümün çıkışını gördüğünüzde Specialist anı ve Ragnaros Asseasin'leri talomda tutmaya çalışın. Yalnız dövüşçüler çok karaneble gidiyor, menzilli karakterlerin daha iyi işlediğini düşünmektaayım. Fakat beşinci'den Varian ile birkaç mag daha vermek (Rank 10'dan sonra) oyunun daha da ileriye gitmesini istiyorsanız, Rank 10'dan itibaren 1190. Görüşmek üzere!

■ Tuna Şentuna

Değerli karakter: Kharazim

Geçtiğimiz ay Kharazim'de de bir takım değişiklikler oldu. Yeni eklenen çok önemli bir özelliği vardı o da "Ally" özelliği. Bir nektara, zarar görebilen bir kopysını bırakabiliyor Kharazim ve bu totem, seçtiğiniz yeteneğe göre ya sizi iyileştiriyor, ya daha dayanıklı yapıyor ya da çevreyi görünürlüğe hale getiriyor. Östelik bu totemlere Radial Dash ile kendinizi çekabiliyorsunuz da.





SPOR DEPARTMANI

LEVEL

SAYFA: 88



Futbol Oyunları

Çok da seri konusunda zirveyi çeken spor oynan futbol temelli olmalıdır. Bu bağlamda kesinlikle en önemli pay da FIFA'ya aittir. PES'e göre bazı bölgelerde 40 kat fazla seran oyun, beline bekarsa, hız seriyi çok da seriye potansiyelini PES ile, FIFA'nın aksine tüm hatalarını den dokuşu görünüyor. Ne var ki, oyunun konusundaki bu gelişmeler yeri

seri olamadı. Hem oyun modları, hem de lisansları sayesinde FIFA zirvedeki yerini korumaya devam etti. Ancak PES'in bu pozitif sırtıyaları bana umut aşılamayı beşar. Hem alternatif sayımı kiye çıkma oldu, hem de Konami, EA Sports'a su mesele çok net şekilde verdi. "Oyununu geliştirsen iyi ederin, yoksa şartımı geri almak için geliyorum"

Basketbol Oyunları

Çok tacatamamda kucokun sekiden gelen id, oyunun konusundaki en az zorlukla-ölünecek spor serinin basketbol. Öyle bir durumda geldi ki, NBA 2K serisini oynamam. Çünkü bir senemiz kalmadı. Tabii ki bu seriyi beğenmediğimiz anılamına da geçiyor. Ancak 2K serisini terkas pibi biz de odukları geliyoruz. Ancak ben bu tek oyun durumun-

den oldukça rahatız ve kulluyoruz. Eğer için peki de, 2K Gamet "Nem ola neubimz yok, basketbol oyunu oynamak istleyen bütün oyunlulara kucok", psikolojisine giret ve serince serin bir seriyi olaa serip odukları yapıntı biliyoruz. Bu sebeple tek ueno akan EA ya da başka bir lisansın, 2K'a ciddi bir rakip olarak sahneye yerini alması



Dövüş Sporları



Diğerleri

2017'de Bizi Ne Bekliyor?



Yılın En Kötüsü

te bane bir de spor oynadı dilediklerini...
adın, ancak bantın ne olduğunu bir kare yazı
yazdıkları Daad or Alive Extreme's: Forlun
rijansıya sürüldü. Evet, voleybol elan, daga
olan bantlar bir spor aine sunumu garaklı
böyle mi olmalıydı? Pogorallın bir hafifin
settle bir dönümde yayıyor de olaak, bupun
eyniler lile doğı bir sette politikası olma
ğı dilağıyorm. Daad or Alive Extreme's
Forlun'e ağıl spor oynadı kabul edersak, alın
adı ne ee lilel spor oynadı olmaı beşinior.
Dileklerin de bane bir de spor oynadı dilediklerini...



50 Poster 200 Sticker blue JEAN

CANAVANIR KIRARDA!

FANTASTIC
BEASTS



50 POSTER 200 STICKER



DONANIM



Steelseries

Steelseries





PlayStation 4 Pro

Sony'den beklentisi yüksek oyuncular için "kaslı" konsol

Bilindiği gibi oyun dünyası PC / konsol şeklinde ayrılmak mümkün ve hem yepyeni gereği hem de oyuncu profillerinin farklılığından ötürü bu ikisi hiç de ince çizgilerle ayrılmıyor birbirlerinden. Konsol / PC denkleminde olmazsa olmazlardan biri de konsolların, "bir kez para verip alındıktan sonra, sonraki nesle geçene dek yeni masraflar çıkartılmayan" platformlar olmasıydı ki, Sony'nin son hamlesi bu durumu ne kadar risksiz atıyor, onu inceleyelim ayrıntılı olarak. Öncelikle PlayStation 4 Pro, esasen bir PlayStation 4 ve Sony bu ürünü "yeni nesil" olarak adlandırmaktan da özele kaçınıyor. İlk duyurulduğunda "Acaba PSVR'nin imtihanını zorlamak için mi?" şeklinde budavılan sorulara da tekrar tekrar hedefin PSVR olmadığı, beklentisi yüksek, 4K çözünürlük ve HDR ile desteklenmiş oyunların konsollarında görmek isteyen oyuncular olduğu yönünde cevaplar veriyor. Peki PS4 Pro donanımına anlamda ne getiriyor? Öncelikle işlemci tarafında bir kez daha sekiz çekirdekli bir AMD Jaguar işlemci bu anlamta, ancak PS4'te 1.6GHz hızında çalışan işlemci PS4 Pro'da 2.1GHz hızına ulaşmış durumda ki bu basitçe %25'lik bir kazanım demek. Grafik tarafında ise yine AMD tarafından üretilen ve 4.2 Teraflop güce sahip bir grafik çipi bu anlamta ki bu alanda performans kazanımı %100'e yakın. Ayrıca PS4 Pro'da RAM miktarı (8GB DDR5) değişmemesine rağmen,

yapılan optimizasyonlar sayesinde 512MB daha fazla kullanılabilir hafıza ve %20 daha fazla bandwidth sunulmakta oyunculara PS4 Pro için özel bir oyun çıkacak mı sorusuna da Sony'nin cevabı hayır. PS4 Pro'da oynayabileceğiniz tüm oyunların PS4'te de oynayabileceğiniz ki burada devreye yukarıda saydığımız donanımsal üstünlük giriyor. Sony'nin neredeyse tüm oyunları ve pek çok AAA yapımı PS4 Pro için doğal 4K desteğine sahip olacak, daha önce çıkan oyunların bir kısmı da yeni yamalar ile bu özellikten faydalananacak. Örnek vermek gerekirse, tüm PS4'telerde çalışan Battlefield 1, PS4 Pro'da 60 fps seviyesinde kalmayı başaran PS4'te bu düzeyi tutturmakta zorlanıyor. 4K ve HDR desteğini de ayrıca hatırlatmak gerekiyor. Buna örnek olarak da geçtiğimiz günlerde çıkışı gerçekleştirilen Rise of the Tomb Raider'ı verelim. PS4'te 1080p / 30fps olarak çalışan oyun, PS4 Pro'da 1080p / 60fps veya 4K / 30fps olarak çalışabiliyor. PS4 Pro, 24 Ocak 2017 tarihinde ülkemizde satışa sunulacak PSVR için ek bir avantaja getiriyor zira tüm PSVR içeriklerin standardı PS4'te optimize edilmekte. Ayrıca ürünün üzerindeki Blu-Ray disk sürücüsü de PS4 ile aynı, kısaca 4K Blu-Ray sürücüsü ürünü birlikte sunulmamış. Yüksek 315W gibi konsollar için hayli yüksek seviyede güç harcayan PS4 Pro eski konsoldan daha sessiz

çalışmadığı gibi daha fazla ısınmıyor. Toparlamak gerekirse, şimdiden 40 civarında yeni ve eski oyun tarafından desteklenen PS4 Pro, eğer evinizde 4K televizyonunuz varsa veya yakın zamanda geçmeyi düşünüyorsanız, 1699 TL'lik fiyatıyla kesinlikle tek tercih olmalı. Diğer taraftan eğer teknolojiyi çok yakından takip eden biri değilseniz, evde de PS4 konsolunuz varsa ve çok uzun saatlerinizi oyun başında geçirmiyorsanız fazladan masraf yapmanızı gerektiren bir durum yok demektir. Biz özellikle teknolojiyi yakından takip eden ve PS4 çıktığı gibi satın alan kitle için hızlı bir şekilde PS4 Pro'ya geçiş yapacağı kanısındayız.

■ Kürpet Zaman

KARAR

ARTI 4K ve HDR desteği, giderek zenginleşen oyun desteği
EKSİ Her PS4 sahibi ne hitap etmiyor, 4K Blu-Ray sürücüsü sahip değil





EVE
EDITORÜN
SEÇİMİ

DXRacer King ★

Oyun oynarken de yan gelip yatmak istemez ki insan!

Türkiye'de DXRacer'de bir gerçek var. Bu gerçeği ya birtümenin YouTube videolarında görmüşsunuzdur, ya bir reklamda gözünüze çarpmıştır, ya da bir fotoğrafta denk gelmişsinizdir. Sandalye demekten çekindiğim bu "piyot kötuğu"nu gördükten sonra da oturduğunuz sandalyeye bakıp, "Bu oturduğum koltuksa, DXRacer nedir arkadaş?" demiş olma olasılığı z da bir hayli yüksek. Bunların hepsini bil yorum çünkü, kısa süre öncesine kadar hepsi benim kafamdan çekmekteydi. U hemizde Adore tarafından satışı sunulan DXRacer oyuncu koltukları, alfabeğin çeşitli harfleriyle sıralanmış mode lere sahip ve bunların arasındaki farkı öğrenmek için bir bilene sorman z gerek yor ki o da benim F, R, D, K ve M olarak ayrılan sandalyeler sırasıyla Formula, Racing, Drift ng, King ve Max adlarını taşıyor. Her mode de farklı renk seçenekleri mevcut ve tüm modeller birbirinden ayrı tasarımlara sahip. Adore'nin LEVEL'a sağladığı King sensi koltuğun en büyük öze lği 1.85 veya daha uzun bir boyya sahip olmanızı istemesi. Neden? Çünkü koltuğu ancak belirli bir noktaya kadar aşağı indireb ilirsiniz ve boyunuz yeten kadar

uzun değilse, ayağınız havada kalabiliyor. Dolayısıyla K serisine gözünüzü diktiyseniz, dk önce boyunuzdan emin olmalısınız. (1.75 olup da ben aslında 1.80'im diyenler, n'aber?) King sensi de dahil olmak üzere tüm DXRacer koltuklarındaki konfor, resmen en ileri seviye de. Koltukların yüksekliği, dönüşü ve ileri-geri gidip gelmesi kolayca ayarlanabiliyor. Bundan daha iyisiyse koltuğun neredeyse 180 derece yatabilmesi. Belki oyun oynarken bunu yap mayacaksınız ama bir dizi veya anime izlerken sizden iyisi olmayacak. (Anneniz koltuğunuzu göz dizebilir.) Tüm DXRacer koltuklarının kumaş kalitesi de bir hayli başanık. Karbon görünümülü vinil ve dennin birleşimi, koltuklara son derece kaliteli bir hava katıyor. Tüm bu konfora destek olan ufak yastıklar da unutmamak lazım. Hem baş kısmında, hem de bel hizasında yer alan ufak yastıklar boyunuza ve belinize sağlama alıyor. Bunların kullanımı da kullanıcının seçimine bırakılmış durumda. Boy ve kilo konusunda iddialı değilseniz F, R ve D serileri sizi gayet memnun edecektir, bunu not edin. Boyunuz uzun ama klonuz

pek öyle faz a değışe taratım n yaptığ m z K serisine yönel n ve eğer enine boyuna bir arkadaşım zsanız, yeni çıkan Tank ser s ne göz atın. DXRacer King sensin bir hayli beğendik, siz de eğer bilgisayar başında faz a vakit ge çiriyorsanız, bu koltuk ardan bırı nı mut aka tercih edin, emin o un parasına değecek t r

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Çok konforlu, tasarımı ve malzemeler çok iyi, koltuk sırtının yatma açısı inanılmaz.
EKSİ Fiyatı biraz tuzlu olabilir. (Ama değ yor.)

95



Redragon JSAS ★

Redragon'dan kompakt mekanik klavye

Özelikle masaüstü PC oyuncuları gerekse de aksesuar konusunda o dükka seçiciler için Mekanik klavyeler de oyuncuları için önemli, zira bu tür klavyeler, geleneksel klavyelere kıyasla çok daha hassas tuş takimini sağlar. Bu sayede oyunda daha atak davranmak mümkün. Redragon JSAS da oyuncular için pratik bir mekanik klavye seti. Özelikle kompakt yapıyla göz dolduran Redragon JSAS, numarik tuş takımına sahip değil. Klavye böylece daha kompakt

bir boyut kazanıyor. Klavyede programlanabilir tuşlar yer almıyor. Öte yandan yukarı ve aşağı tuşlarını kullanarak yine arka aydınlatmanın ışık seviyesini ayarlayabilmemiz de öyle. Elbette tüm bunları Fn tuşuyla beraber gerçekleştirdiğinizi hatırlatalım. Klavyede ayrıca multimedia tuşları da yer alıyor. Bunları da klavyenin fonksiyon tuş takımına atayan Red Dragon, ek tuşlardan bu klavye modelinde kaçınmış. Klavyede yer alan tuşlar parmaklara iyi oturuyor, mekanik yapısından dolayı yazım isteğini artırıyor. Metalik bir yüzey üzerine serilen tuş anahtarları da elbette yapısı gereği siz yazdıktan sonra "hoş"

tıkrıtlar yayıyor. Mekanik tuş sesine alışkın olanlar için hiç de yabancılaşmamayacek bu ses, açıkçası çevrenizde aynı ölçüde hoş bulunmayabilir. Onu da söylemekte fayda var. Bize klavyeyi genel hatlarıyla beğendik. Elbette dar yapısı sebebiyle programlanabilir tuş takımına sahip olmaması ve az önce değindiğimiz birkaç ufak detay da klavyenin zayıf yönlerini oluşturuyor. Redragon JSAS, özelikle pratik ve kompakt boyutlu bir mekanik klavye seti arayan kullanıcıların ilgisini çezebedecektir. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Kompakt, rahat kullanım, yazım performansı, tak ve kullan, farklı ışıklandırma modları

EKSİ Enter tuşu küçük, programlanabilir tuş yok





Steelseries Siberia 350

Rengini seç, oyun keyfini katla

Evinizde nasıl bir ortamda oyun oynamak durumundasınız bilmiyoruz ama ailenizden, "Şu sesini kıs biraz, dış başı yor!" şeklinde yakınmalar gelmektedir diye tahmin ediyoruz. Bu 1 p durum arda oyundaki, önce efekt ve gaz muzikler bir kulaklık kuşanarak kendinize özel hale getirmeniz, hem oyun keyfinizi daha da artıracaktır, hem de dışarıdan gelen etkileri minimuma indirecektir. (Hırsızlara dikkat!)

Steelseries'in Siberia 350 kulaklığı, tam bir oyuncu kulaklığı. Her anlamda sizi tatmin edecek bir donanım sahip ve görsel olarak da birçok oyuncu kulaklığından ayrı gözüküyor. Test ettiğimiz beyaz renkteki Siberia 350, ilk aşamada yanlarından banger banger başlangıç ışıklarıyla dikkat çekmekte. "Bu ışıklar hep durur mu, kalacak?" dememeniz için de sizi hemen Steel Series Engine 3 programını yüklemeye davet ediyoruz. Tüm Steel Series ürünlerin kontrol etmeniz gereken bir yazılım ile kulaklığı sizin ne renkte parıldayacağına siz karar veriyorsunuz. (Tüm renkler mevcut.) Bu programla aynı zamanda ekoyayın ayarlarını yapabiliyor, kapalı olduğu takdirde kulaklıktan çok cılız bir ses gelmesine neden olan DTS Headphone X özelliğini kontrol edebiliyorsunuz. Kalanıza rahatça oturan ve uzun kullanımda bile rahatsızlık vermeyen Siberia 350, mikrofon ışınlı kulaklığın içine gizlenebilen, şık bir tasarıma çözülmüştür. Mikrofonun sesini bir anda kesmek için de yine kulaklık üzerinde bir tuş mevcut. (Ses kontrolü kabloda yer alıyor.) Özellikle tasarımıyla bizi büyüleyen Siberia 350, bir oyuncu kulaklığında aradığınız her özelliğe sahip, çekimmeden satın alabileceğiniz **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Şık tasarımı, konforlu kullanımı, havaleli ışıklar
EKSİ Baslar kuvveti olmadığında oyun müzik dinlerken biraz yetersiz kalıyor

80



Steelseries Rival 700

Biz sadece arabalarla modifiye ediyor muyduk diye biliyorduk.

Bu dergin okuyorsanız bir eliniz klavyede, bir eliniz farede, o FPS senin, bu aksiyon oyununu benim dolaylı olarak demektir. Bu maratonda da size yardımcı olacak en iyi oyuncu farelerinden birini, Rival 700'u tanıtmadan geçmek olmaz.

Steelseries'in Rival serisine Mayıs-Haziran'da eklenen Rival 700, bir oyuncu faresinden beklediğinizin tümünü ve modifikasyon imkanlarını da daha da fazlasını sunuyor. Önceki fareleri bilmeniz için Rival 700 abartılı bir görünümün uzak durmakta. Bu bence çok büyük bir artışa uzay ussu gibi gözükten farelerde hep bir ergonomi sorunu oluyor.

Rival 700, diğer Steelseries ürünleri gibi Steelseries Engine 3 yazılımıyla kişiselleştirilebilir. Burada farenin üzerinde bulunan 7 tuşa makrolar atayabiliyor, farenin üstündeki logoya istediğiniz rengi verebiliyor, farenin titreşimini (Evet, farede titreşim var!) kontrol edebiliyor ve cihazın önünde, sol tarafta kalan OLED ekrana istediğiniz şekli veya yazıyı yazdırabiliyorsunuz. Bu ekran aynı zamanda Game Sense özelliği sayesinde desteklenen oyunların bilgilerini de verebiliyor (CS'de kaçınıcı raunt skorunuz nedir gibi bilgiler).

Son derece şık görünen ve alt kısmındaki küçük, oyunun bulunduğu parça ve USB kablolarını da değiştirelebildiği Rival 700, 16.000 CPI gibi devasa bir hassas yet oranıyla son derece iyi bir fare olduğunu kanıtıyor. Çok beğendiğim **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Kişiselleştirme olanakları, hassasiyet, dayanıklılık, sade tasarımı
EKSİ Belki birkaç tane daha tuş olabilir

92



ve herkes gönüllülük üzerine aktivitelerde çalışmakta. Ekibimiz gün geçtikçe yenilenmekte ve genç katılımcılar ile yeni kışkıklar da projelerimize dahil etmekte. Yoğunludumuz sosyal medya üzerinden ve öncelikle Facebook / Jedikuturk adresinden devam ediyor. Jedikuturk.com adresini ise iletişim için kullanıyoruz.

E.S: Geçtiğimiz yıl Star Wars: Episode VII The Force Awakens için harika bir açılış ekşama düzenlediniz. Acaba bu etkinlikte hakkında biraz bilgi vermeye isterim.
K.A: Geçtiğimiz yıl arkadaşlarımızın yoğun talepleriyle küçük çaplı bir organizasyonu yaptık.

Filmün vizyona girdiği tarihte, gece vakti bir tiyatro salonunda ışın kılıcı gösterisi, kostüm yarışması ve bilgi yarışması ile 400 civarında konukla filmin havasına hazırladık. Gecenin 00.05 te gerçekleşen gösterimde 500 kişiyle bulaşan Star Wars hayranlarıyla Türkiye'de bir rekor kırarak dört sinema salonunda gece yarısı gösterimini aynı anda yaptık. Tüm basın kanallarının yoğun ilgisi ve raporlarıyla 8.300 internet sitesi ve tüm TV kanalları, haber ajansları ve gazetelerde etkinliği duyuruldu.

K.A: Hayecania beklediğimiz ve dergimiz yayınsaya çıktından sadece birkaç hafta sonra beyaz perdede kendisini gösteren Rogue One filmi Star Wars planını olduğunu biliyor muyuz? Nica etsem bizi nasıl bir maceranın beklediğini okuyucularımıza da anlatır mısınız?

K.A: Rogue One filmi Star Wars evreni içinde bir ilk olarak sinemalara geliyor. Tek başına tek filmlik bir versiyon ve bize geçmişte filmlerde anlatılan hikayelerdeki küçük ayrıntıları mercek altına alan bir yapıda tasarlanmış. Olaylar ilk Star Wars filmi olan 1977'de çekilmiş A New Hope

filmünün sonasında Asilerin bir araya gelmesi, Death Star'ın inşası ve Death Star planlarının çalınması olaylarını anlatan bir dönemde geçiyor. Kabaca Episode III: Revenge Of The Sith ve Episode IV: A New Hope filmlerinin arasındaki bir dönem olduğunu için bir anlamda kendisine Episode 3.5 de diyebiliriz. Filmde yepyeni karakterlerin yanında, serinin ikon karakterlerini ve de özellikle Darth Vader'ı da göracağız; perdede yer alacağı süreleri tahmin edememek de eski dostla tekrar buluşmak heyecan verici olacak.

Yeni karakterler için ise söyleyecek çok bir şey söylemiyoruz, sinema sektörünün genç ve yetenekli oyuncular Avrupa ve Uzak Doğu starlarıyla hermanlenerek müthiş bir kadro oluşmuş. Özellikle Felicity Jones, genç kızlar için rol model olacak gibi görünüyor. Diğer rollerdeki uzak doğu efanesi Donnie Yen ve Avrupa sinemasının inanılmaz oyuncularından Mads Mikkelsen'in kadroya katılması bizim bembeyaz bir heyecana sürükliyor.

E.S: Ülkemizde bulunan Star Wars hayranlarına verebileceğin bir tavsiye var mı?

K.A: Yeni filmi izlemeden önce mutlaka Star Wars: A New Hope filmi izleyerek gözünler sinemaya. Filmlerdeki karakterlerin, mekânların ve kavramların tazelenerek aklına gidilmesi izleyiciler için kolaylaştırıcı olacaktır.

K.A: Jedikuturk olarak yeni gelen Star Wars: Rogue One filmi ile ilgili özel bir etkinliğiniz olacak mı?

K.A: Tüm Star Wars sevenleride biz bize Star Wars sevgimizi paylaşacağımız minik bir organizasyon düşünüyoruz neticesinde sizlere duyurusunu yapacağız. Beklemede kalın!

Ne Oldu?

Aktörlük topluluğu salın Pergalası Chris Jenks tarafından 2007 yılında yayımlanmış bir

kitapla karşınızdayız. Toplumun tanımını Altıkkübir aşısından ele alan yazar, "farklılık" olgusu üzerine bir tıyıl kariye patlatmış. Toplumbilimlerinin yüzleşmesi gereken paradokslar üzerine giden yazar, birçok önemli soruyu gün yüzüne çıkartıyor. Keyifle okunacak ve okurken aklınızda bulosa soruları bırakan bir eser.

Ne İzledim?



Bu ay birazcık Kariyada karıştırmak istedik dinedim. Özellikle "core"

minik yazarın gruplar ile beraber fildi ve 2007 yılından bu yana müzik yapan Counterparts tam da hedeflediğim kafayı bana sundu. Teorik olarak metal core türünde müzik yapan elips, aynı zamanda hardcore, punk ritimlerinde de fevriyaları besleyen. Bu güne kadar başları albümü imza atan genç elips, her albümünde tarzlarını punk ile metal core arasında değiştiriyor diyebilirim. Tüm şarkılarını bağlamasam da farklı bir sesler arayanlar için kesinlikle denemeye değer.

Ne İzledim?



Döneminde korku filmi olarak yazılan ama birçok oyuncusu ve senar-

yosu sayesinde muazzam bir komediye döndüğü film, bu türün kült eserlerinden biridir. Geçen zaman içerisinde giderek gelişen hayran kitlesi sayesinde, bugün bile bizlerle. Günmüde dizi olarak ekranlara gelen Ash vs. Evil Dead, bir anlamda eski filminin devamını oluşturuyor. İkinci sezonunda olan dizi sadece Bruce Campbell için bile izlenir.

MARKET . . .

TÜRÜNÜN "EN" LERİ

Aksiyon



Watch Dogs 2

Havada uçan kuşu hacklemenin keyfine varabileceğiniz kaç oyun var ki şurada? Watch Dogs 2, her açıdan k oyunun üzerine çıkmayı başarmış bir yapımdır.

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Kasım 2016

Bağımsız



Rocket League

Bu yaz aylarını en azından Schillaci'nin parladığı İtalya 90 kadar sevgili habiretimize sağlayacak, kahkahalarla andığımız bir yapımdır.

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

FPS



Battlefield 1

Uzun süredir oynamadığımız ve uzun bir süre daha oynayacağımız en iyi FPS oyunu, ustalıkla hiç de fena olmayan bir tekliflik hikâye modu da var!

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi Ekim 2016

Macera



No Man's Sky

4X olmasın beklediğimiz yapımdır karşınıza kesinlikle oynamasın gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıvardı. Bu durum sizi üzmediyse büyük keyif alacaksınız.

Yapım Hello Games
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016



Uncharted 4: A Thief's End

Uzun süredir bir oyun sensisi sonsuza erenken bu kadar huzunlenmemişlik şurada Nathan ile neredeyse en seneye varan muhabbetimiz var, laf değil.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016



RimWorld

Bu defa bir hapisane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adımı kontrol edip yaban ellerde hayatta kalmaya çalışıyorsunuz, her kutuğunuza değecek.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2



CoD: Infinite Warfare

Oyunun duyurulması ile birlikte başlayan eleştiri kargaşası bittikten göre günü rahatlıkla yazabilirsiniz. CoD sensisi son oyunu "olmuş".

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi Kasım 2016



Silence

The Whispered World'u oynayıp sevdyseniz size harika haberlenmiş var. Senin devam oyunu, göz yaşlarınıza iltamayacağınız hikâyeyeyle size kendisine aşık edecek.

Yapım Daedalic Ent
Dağıtım Daedalic Ent
Çıkış Tarihi Kasım 2016



Gears of War 4

Xbox'un insaneyi oyun sensisi. PC'ye gelirken Marcus Fen'e de bayrağı oğ u JD'ye devrediyor, jst: k muhtemelen seninin en iyi oyunu e beraber.

Yapım The Coalition
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Ekim 2016



SteamWorld Heist

Ülkemizde uzaktan bakmak durumunda olduğumuz Nintendo el konsollarının en popüler oyunu, diğer platformlara da muhtemelen bir çıkış yaptı.

Yapım mage & Form
Dağıtım mage & Form
Çıkış Tarihi Aralık 2015



Rainbow Six: Siege

The Division'ın beklenen uğruna geçemeyi gündüzümüzü, supurge ettirdik, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapımdır, çılgınca oynuyoruz!

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015



Abzu

Journey'nin başında geçen uç dört saatı unutamayanlar bir adım öne çıkın! İlgeli Abzu, size benzer lezzetle ancak çok daha serin bir maceraya davet ediyor.

Yapım Giant Squid
Dağıtım 505 Games
Çıkış Tarihi Ağustos 2016



Online



WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başanlı olan League of Legends sureceği önce vadeliyor. Sakın kaçırma!

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

Muhteşem grafikler, ilmek ilmek işlenmiş hikaye, önceki DLC'leri eklenmiş ve RPG aileminin en kaliteli kahramanlarından biri.

Yapım CDProjekt RED
Dağıtım CDProjekt RED
Çıkış Tarihi Mayıs 2015

Strateji



Civilization VI

Dünyanın bilgisayar başına hapsedme konusunda Football Manager ile yarışan oyun geri dönü ve tüm boş vakitlerinize talip, karşı koymayın, kaybedeceksiniz.

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Ekim 2016

Yarış



Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın takımı" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksik olmayan, muhteşem bir oyun.

Yapım Playground Games
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2016



League of Legends

Çıkışın üzerinden altı yılın fazla bir zaman geçti kiten sonra bile eSpor dünyasının çözümü, atmaya devam ediyor.

Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009



Pillars of Eternity

Baldur's Gate ve Icewind Dale'i unutmamayanlar için Obsidian'dan muhteşem bir yapımdır. Nasıl da özlemişiz.

Yapım Obsidian
Dağıtım Paradox Interactive
Çıkış Tarihi Nisan 2015



Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını takip, senelerdir Total War oynadığımız şablona yerleşen yapımdır uzun süredir açılışını çıktığımız muhteşem bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016



Forza Motorsport 6

Sennin muhteşemleri yeni oyunu... Başka hiç bir oyun size 200km hızla giren su bırıltısına girmeniz etkiler - ni daha iyi hissettiremez.

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015



Hearthstone

Kart oyunu gibi b'ndik, basit bir konsepti al p'daha önce kimsenin hayal edemeyeceği kadar yükseğe çıkarmış bir Blizzard oyunu daha.

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014



Fallout 4

İş yennizden aile sofrasına kadar her yerde Fallout 4 konuştuğumuz günde kaldı belki ama o kadar özlemişiz ki, eskiden aklımızdan silindi gitti.

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015



XCOM 2

2012 yılında tüm görkemi ile gelen donan sen, önceki oyununda mükemmelliğin sınırlarında geziyordun. Daha önceki oyunlara aşina değilseniz zorluğu sınırlarınız gerektirir.

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016



Dirt Rally

Codemasters'in düşünceleri son veren, muhteşemleri firma tarihinin en iyi oyunu Colin McRae'ı gösterdi bu oyun a gurur duyuyor.

Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Çıkış Tarihi Aralık 2015



FIR & SANAT

Rogue One

Rogue One
Star Wars serisini
kızdırıyor, her şeyden
önce...



Sabaton
The Last Stand

KUTUP Senat köşesi yazmaya...
Sistemamla birlikte bu köşenin ilk konusunu Sabaton olmasa, eminim ki beni tanıyan arkadaşların şaşırmasıydı. Acip bektim, albümün çıkışı Ağustos ayından bugüne kadar yer vermemişti bu şarkı söylerken ağız eden arkadaşlara, ben de üzerine düşen yetendalik görevimi yerine getirdim. The Last Stand albümü levelci Power Metal grubunun sekizinci studio albümü. Sabaton şarkıları ve albümleri tarihten esintilerle doludur. Örneğin bu albümde favorilerimden biri olan Blood of the Nobles grubu şarkısı Britanya ve diğer tarihi için çok önemli olan bir savaşın içiçliğini aktarıyor size. Bu albümde Japonya tarihinden (Shogun Yarnal), Dünya Savaşları döneminden (The Last Battalion) hasta Osmanlı Devleti'nin Viyana Kuşatması döneminden (Winged Hussars) bile bahsedilen şarkılar mevcut. Sound olarak bakıldığında ise Sabaton kabuk değiştirtiyor, bunu görüyorsunuz. Nereden örneğin Divisiondaki heavy riff'ler dedikimizi oldu. The Last Battle'daki heavy kovrta cephaya koşturan Bon Jovi sound'una duyurca... Azme yadığrımadık, çünkü o kadar güçlü bir şekilde başlangıçta şarkıları söz ve müziği birbine, et ve kemik gibi edati. Şiddetle öneriyorum. **■ İker Karan**



Helloween
Himmelskörper

OH yani Neue Deutsche Härte (Ne demekmiş. Yeni Alman Sertli) konusunda Almanların tase-toprafı altın deşek yerdik. Geçmişte Industrial Metal olarak adlandırılan bu akımı öncüsü olarak Helloween merkezin bildiği ve tanıdığı ulat markaları olarak haklarına yerleşti. Onun haricinde Eisbrecher, Oomph!, Megahertz gibi gruplar var. Gasetim konuk albümüme, Albümde 12 şarkı bulunuyor. Bu şarkıları dinlerken "şimdi Helloween dinliyorum" hissi kapılabiliyorsunuz. Çok normal. Hemen açıklayalım: Helloween kendi kendini almadan önce VOLKERBALL ailesi ve Ramstein'in cover grubu olarak hayata devreye girdiyordu. Adan Z'ye Ramstein rap-kasas olma yönünde ilerleyiş ekip, bu konuda kendini iyi ifade edebildiğini, nandığı anda ismini değiştirip merkezeleşti. Bence gayet iyi de olmuş. Değerli arkadaşlar otobanda araç kovalama sahnesi tonajında bir şarkı ile başlıyor albüm. Bunu göl sae, ağız eden riff'ler ve benger benger bir içirik ile ikinci şarkı, üçüncü şarkı derken 12 şarkıyı bir çırpıda tüketebilirsiniz. Albüm boyunca Helloweenin veyeslediği 1-2 şarkı var. Koca bir metal fanatizmi bir çırpıda tüketebilirsiniz. Albümün çıkartan Helloween bizim geçmişi unutuyor! **■ İker Karan**



Stephen King
Kabuslar Pazarı

İlkokul kitaplarını sevenlere güzel haber: Kabuslar Pazarı aradığınız kafa karışıklığını yaşatacak kitaplardan biri. Dünya çapında en çok satanlar listesinde ekleiden fazla kadın olan Stephen King, bu sahnin bir kaç hisseyi bir araya getiriyor. Kötü rüyaları ve hatta "esabî karanlığı içerisinde beni gerçekten bir şeyler izliyor mu?" hissiyatını yaşatmayı amaçlayan ünlü yazar, "Kabuslar Pazarı"nda bunu siz de hissedebiliyorsunuz. Otomobile benzeyen bir canavar, kendi ölümlerini yazarak izli öldürülen bir adam veya paralel evrende yer alan bir e-kitap okuyucudan tutun, kan-koca arasında bir karanlık kışkırtı bile konu olan bu kitap, beşliğinizi aradığı özelliklere sahip. Kitapta, tıpkı Stephen King'in kendi kısa öykü kitaplarında olduğu gibi çok beğenilen planlar kadar, bazılarına anlam veremediğimiz hikayeler de yer alıyor. Başlarda biraz sıkıcı, öldürdünüz bu hikayeler havada kalabiliyor veya olması gerektiği gibi tamamlanamayabiliyor. Ancak daha önce Stephen King okuduysanız, "Karanlık Öyküler" ile "Rüyalar ve Karamazovlar" isimli romanı hopuzza getirece. Kısa öykü derneği okutursanız, bu kitap size istediğinizi verecektir. **■ İker Karan**



Kingsglaive: Final Fantasy XV

Her geçen gün ilerleyen bir biçimde ülkemizde – özellikle de ilginç sinemalarda da gösterime giren Kingsglaive, Square Enix'in bütünsel açıdan costuğu bir animasyon filmi. En son FFVII Advent Children ile FFIX Hayranlarını mutlu eden film, FFIXV'ye hoşgörüyle daha da iyi hissettirebilmeye için Kingsglaive'i hazırladı, sinemalarından sonra da Blu-Ray'a uyarladı, böylece direkt bir kopyasını kapıyı. FFIXV'in kahramanı Noctis'in küçükken, yitirildiği geçen hikayede Eöl'ündeki dünyası, farklı milletler tarafından paylaşımaya çalışılıyor ve her millet de farklı bir şekilde onu bulmaya çalışıyor. Ancak zaman içinde sadece Lucis'in (Noctis'in memleketi) bir krallık kalıyor ve onun gücüne de ülkelerinin üzerinde dev bir kalkan oluşturuyorlar. Kendi niyeti olarak adlandırabilecek, bizim Niflheim oyun yaparak Lucis'i çöpe kalkanıyor ve işi Kral Regis'in gözleri kuzvetlerine, Kingsglaive'e kalıyor.

Bu bir bin olan Nix de filmi'nin başrolünü oynuyor. Her anlamda FF fanatiklerine hitap eden konularla (Summon lar de var) dolu olan Kingsglaive, çok iyi bir animasyon filmi olmuştur. Bir şekilde izlediğinizden sonra da derhal oyunu oynamak isteyeceksiniz, haberi'niz olsun.

■ Tuna Şentürk



Mars

Kit Gao, Oscar ve Emmy ödüllü yapımcısı olan Grazer, Ron Howard, Austin Welles ve Dave O'Connor ile ortaklaşa hazırladığı MARS serisi iki bölümlü uzayın ve Mars'ın bilimlerini yansıtmaya çalışıyor. Kasım ayının ortasında beşeriyen seri, bütün Mars'ın bilimci olmamasına göreli etkilerin çok ötesinde bir hayal ile buluşuyor. Programın, bir belgesel olanın çok ötesinde, MARS'ın üzerinde simüle edilebilecek bir yaşamın nasıl olacağı konusunda bizlere güzel bilgiler vereceğini düşünüyoruz. National Geographic Channel, bu yapıyı 171 ülkede 45 ay içinde yayınlacak. 6 Bölünden oluşacak dizi, 2033'de Mars'a hareket eden bir ekipin kurgusal hikayesini ekranlara yansıtmaya çalışacak. Kurgusal dedikimizden dolayı, projeyi geliştiren ekip bu konuda Uzak ve bilmedikleri ile ilgili olarak hazırlanmış bütün içeriği, Serinin senaryosu ile MARS'a gidecek olan ekipin Deedalus isimli uzay aracı ile yola çıkış hikayesine odaklanıyor. 8 tane deneyimi ve diğerle seçilmiş modern astronot, tarihi yolculuğu perçinleştirecek ve Deedalus'u Mars'a indirdikten sonra yerleşimin başlaması için çalışacak. Kızı gezegen konusundaki herpimizden meraklı gözetim serisi gözden kaçırılmayın.

■ İker Karaoğlu



Rogue One A Star Wars Story

Bir Star Wars evrimi, herkesin sevdiği ve beklendiğinden çok farklı özelliklere sahip. Uzak ve gezegenler arasında daha fazlasına ait olan bu yaşamın yeni filmi Rogue One: A Star Wars Story. Rogue One: Bir Star Wars hikayesi olarak 14 Aralık tarihinde vizyona girecek olan filmimiz, Godzilla ve The Invasion gibi yapımlardan farklıdır. Gareth Edwards'ın yönettiği filmde hayat bulacak. Filmin konusu Güneş Yıldızı (Death Star) planlarının çökmesine odaklanıyor. Bu da demek oluyor ki mayınlarını hayran olduğu karanlık leim Darth Vader, tekler beyazlarda görünecek. Film, 1977 tarihli Star Wars: A New Hope'ten önceki zamana geçiyor. Yani Revenge of the Sith ile A New Hope filminin arasında bir karanlık geçecek (Star Wars üç buğuk) faninin ve yeni göreceğimiz yüzlerin arasında bir de R2D2'nin geçişini izliyoruz. C2B5 ekleniyor. Birçok Star Wars hayranının merak ettiği bu droid'in hayatı aynı özellikli de var. Tehdit olarak görülenin halkına olan astromech droid, imparatorluk tarafından karanlık bir yapıması olarak nitelendiriliyor. Filmin başrolünde San Mendelsohn, Forest Whitaker, Alia Mickelsen ve Diego Luna gibi isimler bulunuyor. ■ İker Karaoğlu



"Nun göz etmek isteyeceğimi tahmin ettiğim bir seriyse, Marvel'in The Ultimates serisine ayırmak istiyorum. Nispeten dolayı oluşabilecek kafa karışıklıklarını önlemek için, serinin en manikisi bir "Neydim / Ne oldum?" girişli ile başlamak. Ultimates serisi, Marvel'in bir süredir can çıkışın "Ultimate" Evreni'ndeki Avengers ekimiydi. Fakat Secret Wars hikayesi bu evreni yok edince, Ultimates da temamen farklı bir konsept kazandı ve Marvel'in evreni içinde en büyük sorunlarını çözen, farklı bir süper kahraman takım haline geldi.

Peki, bu durum Ultimates'ı neden özel hale getiriyor?

Süper kahraman çizgi romanları, günümüzde genellikle farklı macralardan dizilerden, filmlerden, bilgisayar oyunlarından "görülerek" tanınan bir alan haline gelmiş durumda. Bir şekilde çizgi romanları izleyen ve internetle bu kahramanları evrenleri ilgili araştırma yapan insanların aksı sorduğu sorulardan bir tanesi, genellikle şu oluyor: En güçlü süper kahraman en güçlü karakter hangisi?

Marvel cephesinde, bu soruya verilen cevaplar aslında çok eğlenceli. Evrenin sahibi, "One Above All"u bir kenara bırakıldığında, karşınıza Infinity, Eternity, Deity gibi kozmik kavramların karakter haline getirilmiş halleri, The Living Tribunal gibi "Multiverse" içinde varlıklar, Galactic



gibi meşhur "büyük" karakterler ployor. Bu güç seviyeleri, ilginç karakterler, evrensel dengeler ve benzer kavramlar, on yıllardır anlatılan bir mitolojinin arka planıyla sunulduğu zaman, pek çok okuyucuyu büyüleyen kavramlar haline geliyor. Alt Evren ailesini açtığım 2011 yılından beri, çizgi romanla ilgili aldığımız soruların çok kayda değer bir bölümünün bu karakterlerle ilgili olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Tabii bu karakterlerin ufak bir sonusu var. Arak bir çizgi roman tenisi gibi kullanılan deyimle, "omnipotent", yani her şeyi yapabilen karakterler oldukları için, çizgi romanların asıl amacı, yani bir hikaye anlatma amaçına ulaşmıyordular.

Bunun nedenini bir oyun dergisinde açıklamak benim dâvranın en kolayıydı. Herbir şekilde yenilmemesi için tasarlanmış bir "boss" ile savaştığınız veya hilelerle çımsız hale getirilmiş bir karakterle oynadığınız düşüncesi, Flör olarak eğlencesi olduğu tartışılmaz.

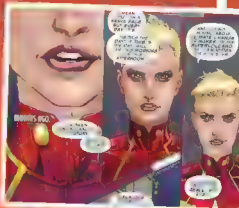
Herşeyin hayalimizin bir noktasında, "Plasma Gun"ları, "BFG-10K"ları utandıran çaplı katiimler yapıp da bir gerçek (en son Quake 3'i oynadı) ama bunların ne kadar süreye eğlencesi olduğu da ortada.

"Yenilmez" karakterlerin, ellerini salladıkları anda kendilerini rahatsız eden herhangi bir problemi çözebilecekleri düşünülürken, çizgi roman hikayelerinde çok sık karşınıza çıktıklarını söylemek pek mümkün değil. Dolayısıyla, kendilerini bu kozmik tanrıların renkli dünyasına kaplayan hırsak okurlar, genellikle bunları "aksiyon içinde" göremeyeceklerini öğrendiklerinde, ufak çaplı hayal kırıklıkları yaşıyorlar.

Secret Wars sonrasında, Marvel Evreni'nde yeniden başlatılan Ultimates serisi, işte bu boşluğu dolduruyor. Kozmik karakterleri, hikayenin son hâkai veya dev bir "event"ın parçası olarak değil, düzenli bir serinin üzerine kurduğu ögeler olarak kullanan Al Ewing ve Kenneth Rocafort, pek çok okurun hayallerini süsleyen bir hikaye anlatma sanatı bulmuş durumdadır. Özellikle bu tarz temalar içinizi sıkıştırmasın, mutlaka okumanız gereken bir seri.

genellikle farklı

tanınan bir alan haline gelmiş durumda.



Otaku-Chan!

Kimler geldi, kimler geçti

Her geçen aydî felaketten sonra sonunda

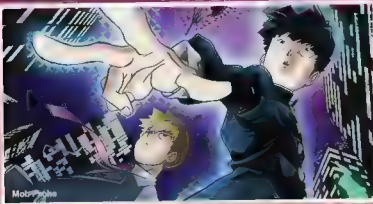
Yazmadım benice Morio ya... (Tuna) Bazen sezonları verimli, bazı sezonları zayıf bir 2010 geçirdik. Tuna sezon animelerini gözden geçirdi 2010'nın en iyisini seçmeye başladı. Başları söyleyeyim, devrime sezonların meşhursu listeye almadık, sonra "Aa, bu niye yok" demeyin. Buyurunuz her sezonun en iyisi:

İki sezonun göz doldurduğu arasında bir ara **Hei to Genosou no Grimmer**'in. Aslında bir dışındaki görülebilir, akışıyonu gözünüzü korkutmadan kullanması, yarattığı fantastik dünyada hayatta kalma ve para kazanma ya da gelen grubumuzun elemanları arasında bu duyguları dinamikleri çok iyi kullanması en güçlü yönleri. Fantastik kurguları, severler için birer Grimmer'in ardından **Shounen Genshou** **Rakugo Shinjyu** geliyor. İlk herkesten bilebileceği bir anime değil aslında. Fakat Japon kültürüne meraklıysanız, **Mushishi** **Sarakamon**, **Chihayakuru** gibi animeleri de

seviyorsanız **Rakugo**'yu da kesinlikle boyatcaksınız. **Rakugo** bir hikâye anlatma sanatı. Seni de, bu konunun ustası Yurakutsu den çok etilenen eski yakuza yollarından, comexik dönemini ustasını ocmayla birlikte zamanlaştıran, insanın içi ayan bir seri. Sezonun öne çıkan animelerinden bir diğeri yine bir fantastik dünyada geçiyor: **Kono Subarashi Sekai ni Shizukuku wa!** İnanılmazmünden sonra gamer dünyasına girerken gerçek cennete girmek arasında seçin yapması istenen Kazune haliyle fantastik dünyaya seçiyor. Eh, kaidelerin müthiş yetenekleri, sahip olmaları beklenen umduğunu bulamıyor. Tane bir öğrencisi, kate rahatsızla serisi diyoruz. MMO mekaniklerine referanslar, pek çok bilindik karaktere gönderme yapılıyor. (a) caba. Birinciyi söylemeden önceki son animemiz tabii ki **Kono to Kono to Neko: Iverying Pawa**. Sadece dört ilasick bölümlerinde olsa da sadetli, kullandığı renk tonları ve insanın yüzüne dokunan hikâyesiyle hakikaten de veriyor bu listede bulunmasını. Gözlerini

yağanyor 7 dakikalık bölümlerde, öyle diyoruz. Sezonun en iyi sebebi ki **Boku dake ga Inai Machi** (Enraged). Hikâye hem sürükleyici polisyayesi hem de ayrıntı dramıyla tüm senenin en iyisinden biri olmaya da aday. Bağladığı gibi olay yaranan 12 bölümlük animenin son bölümleri mangasından farklılaşıyor ama yine de dengeli bir sonla bılıyor. Önceden de biliyeyim bu anımeyle ayırmıştık. Hatta bes bes ne kadar super bir anime olduğunu anlatmıştık. Kensei bir hikâyesi müthiş bir kurguyla, anlatan bu seriyi hala izlemeyeniz gözünüzü görmesin sizi diyorum valisi. Gelelim bahar sezonuna. Bu sezonun göz doldurucuları ve ilginç başlayıp hırsanla sonlanan serileri çıktı. Ama biz koban diye en iyilen seçtiğimize göre yakıştırdığı popülerlik ve demantide steampunk vererek bizi coşturdu. **Kousetsu no Kabaneri** ile başlayalım. Ataçları Tien'in yeni sezonunu beklerken nof bir beşeliklik oldu Kabaneri. Zaten neredeyse aynı ekibin eklenen çizdiği düşünülürse pek de garbi sayılmaz bu benzerlik. Sen de dünyayı koca amiy yürürüm, eh, bir noktada insanın





hepiniz **One Punch Man** izledik yani. Bu karakter dođabirü olaylarda harikalar yaratıyor

mayalım burada. ye geldik son sızona: Sonbahar dönemi... En şakder kusura bakmayın Kallioylu masleser

Bülent, Knights of Sidonia, Owarri No Seraph (kimi animeleri sevenlere)

Bir diğor animemysa **Boku wo Hero Academia**

Tam bir anounen sanatı. Marvel, DC gibi eni zanların karakterlerinden de bolca etüstenmiş

One Punch Man sayende popülerliği artarı bir seri oldu. Hikâyesi biraz çocuksa gerçel

ama süper güçlülerin arasında ondan kalırsı oas kanranımız Midoriya'nın ovide süruks

veradiğı zorbalıysa karşı dıranması bir yarıne

vereneñi dövüş bölümleri burunıyor. Çoñ

kulleniñmı bir leme oluduğın inşiler bir

senye karşı kıyay bölünü. Artıñda de ekleni

de olan bir seri ama su gibi de akıyor harı

Bungou Stray Dogs izlemıysa değeri ser

seriden biryđi hatta ikinci sezonun da geldi

izledik. Japon edebiyatının önemi simleni

doğabirü bir hikâyede birleşiyor seri. Aşer

ñımı edebiyat iksitirlerinin bir anımda tadını

yalakılıyor, birleñmı değeri beno.

Sezonun on pıñna çıkan bir diğor animemı

Joker Game. Çizimlen ve anlatımsıya dıñer

karakimk ve kañkayık anilerden bir, lıñci

Dünya Savaşı öñer Japonya da kılınan deñer

bir casus programına yerleştirilen

Gelelim bu sezonun en yarıne. İki ki

de **Re: Zero**den bahsediyorum. Bu serisi

günümüzden fantezik dünyaya geçeri çok

seri hatta zamanda bir kızıya yoluktu

ıdı. Başta sadece para kazanma amacıyla bir

gıñsa mucdısı bir açıs lıñc dönemine dönri

karakimñın bir anımda arkadaşlığı fıkırı

kapıllığı ama asıl yarıñdan pıñnı atıñkılınan

ve doñuncalarıñmı muñlı bir yarıñda bulınarı

(bir seri **ReLIFE**)

Aynı serinin çok deñer duygusal yarıñda takip

edileñ ve bu lıñcley hazıñlayan bir öñek konum

kulanarak (popelenıñmı bız de reddeder

ıñderı etüñen seri lıñc **Orange**. Çok yarıñ bir

arkadaş grubunun kırıñsıñıñ oluñuna. İzleyeñer

transfer olan bir öñerñin anilerinde dönri

bu hikâyede anımdağ grubumuz (spoiler deñer

ıñderı geleceğilerden atıñkılınan aniler. İñci

ıñciñe bir de ağıñ gıñnce deñer de karmagıñları

ıñkılını pıñnıñlık, kılaret ve yarıñın bir

ıñciñden kılare sıñılınmı usıñne kılereñmı etüñ

de ki lıñc kılaretñiñ çöñu zaman zorlar anıñ

bir yarıñdan de inşinin yarıñıñe ıñciñ bir seri

ıñkılınmı aniler ıñci

bu sezonun on pıñna çıkan ve çok değeriñer

anilerinden bir de **99 Days** ki. Karabozu ıñci

inşinin döñduğı bir kılarede meñmı ve inşin

ıñciñe bir eññe meñmı bir görñmıñe birneğ

medide sañderden bir inşin animemı anıñ

bu yazıyı yazarken bir çıñan yeni bölüm

vardı ama eñ, şimdiye kadar çıkıñs bölümler

uzarıñden ele alıñcağı

İlk bahsedeciğim seri lıñciñ bir şekilde İkinci

Dünya Savaşı ya **Mahou Shoujo** yani Büyü

kız kılareñ birleşimı bir seri: **Shuumatsu**

no Tensei. Bir yarıñdan atıñkılınan havasıñ

aneri bir yarıñdan tıñlı bir dönemi ıñciñ

bir yarıñdan de büyü kız pıñnıñın bir seri

ıñciñ var etüñ ama hangi serinin yok lıñ

ıñciñam bu sezon animemı birbirinden

ıñciñce kılere. İñciñ bahsedeciğim animemı

Hellsing sevenlerñin oluduğı hoğuna gıñıñıñ

ıñciñ bol kan... Gerçek dünyada olmalarıñ

ıñciñden fıkırı bir zamana yarıñmı gerçel

karakimñın bahsediyorunñ. İzleyeñer

animemı: **Onifuris**

Rahat rahat yazımsıya pek yer kılarede masle

ıñciñ. Sezonun öñe çıkan diğor animelerin

anilerinden adını verimı dıñmı **3-yatsu no Uchi**

ve **Occult** anıñ

Ve son sezonun en bısı... Kılareñ ama Yarıñ

ıñciñ lıñc... Kız anıñ kılereñ, spor anıñ

ıñciñ seven ıñciñ bu serisi de sever. İzledü

inşin verimı ve kılereñ... Yarıñ görñmıñ ve



Gelelim yarıñ dönemine. İñciñ bir şekilde bu

ıñciñ

ıñciñ



• Cosplay Republic •

Cosplay grupları üzerine...

Hay, iki farklı güzelliğe odaklanmaya karar verdim. Aralık ayında sinema dünyasına gireceğiz, iki yapım vizyona girecek. Nöbetçi Ona: A Star Wars Story ve Assassin's Creed. Her iki filmi seveni ayrı, türü ve tarzı farklı cosplay ile sinemanın ne alakası var demeyin. Ben ve benim gibi birkaç kişiye çok sevdi-

leri yapımın haklarını giymeyi ve hatta o yapımda oynamaya girmeyi çok severim.

Star Wars kasasında çok seçtiğim adimleri, karakterize olacağız. Birçok sinema sever ne yazık ki Assassin's Creed konusunda ümitsiz değil, ben de belirlendiğini benimde duyuyorum. Zira konusuna bakarak ve izlediğimiz fragmanleri de göze alarak Assassin's Creed, mühtemelen yenileri bir film olmayacak (Hannibal karakteri yazık ki beni Julien Justin Karzer).

Star Wars... Seyirli, tapir, evlenir (4 Mayıs'ta evlendi). Sevmeyen var mı? Bu kadar genel karakter konusuna girmeye gerek yok. Bu ay birazcık blog katar takip, sizlere bir şeyler yazı yapıcağız veya ekineceğiz yazmamız yerine, biraz entelektüel cosplaylerden bahsedebiliriz. Kılı ve korusu kimlerini kullanmak, kullanılmayanlar mutlak edecek, bu nereden dolayı penkeme yapmak daha anlamlı bir seçen olacaktır.

Cosplay grupları nedir? Birçok cosplayci, belli yapımları cosplaylerini yapmanın tek çabasıdır, yerine, grup olarak oynamaya tercih ederler. Bu tarz çalışmaları, grup cosplayi veya cosplay grupları denir.

Grup cosplaylerinde, tercih edilen karakterlerini kostümleri "benim benim" biribir yaparlar, hatta aynı içerisinde yerlerine veya, karakterlerini "benim" yapıldığı hissedersiniz. Çukurova

de tadı bir ödül vardır. Sahneye çıkan bir Star Wars cosplay grubunu hayal edin, arkadaşları olan "Duel of the Fates" parçasını düşünün. Anakin, Obi Wan, Han Solo, Chewbacca, Palpatine, hatta belki de Rey, BB8, C-3PO, Luke ve daha fazlası bir araya gelmiş; yarışıyorlar ya da çok seçtiğim bir setiye karşılanıyorlar. Yüzüklerin birisi kaçmış olabilir ancak cosplay yarışmalarını izlerseniz ve hele olur da grup cosplay yarışmalarını



denk gelirsiniz, cosplaylerin ne kadar çok olduğunu anlayacağınız demektir. Bireysel kostümleri çalışması kolaydır, sahne performansını yarışmaya kazanmak veya dereceye çıkarak kadar beğenili yansımak ise çok zordur. Çünkü yarışmaktır ve doğal olarak fikir alışverişi yapabileceğinizin sınırları (ne de olsa çoğu cosplayer bu tarz yarışmalarda öze rihtir ama bu tabii bir rekabettir. Herseyi ayırsak oline ile kötüdür. Ona da bir sonraki yazılarda değinirim). Grup cosplayerlerinde ise 3 beledi 10 veya daha fazla insan bir araya gelir, işler alayverişi yaparsınız.

Ne yapacak?

Fikir cosplay yarışmalarında ne yapacak da karakterimizi yansıtsak? İşte tam de bu nedenden cosplay yaparken, karakteri tanımanız önemlidir. Tabii herhangi bir cosplay yarışmasını kazanmak gibi bir amacınız yoksa, güleçliğinizi koaleme kazanamaz. Her seferinde ne diyoruz "cosplay bir hobidir, kimenin sizi yarışmalarından vermeyin. Annenizin karından kızı doğmadınız sonuçta! Cosplay yarışmalarında bireysel olarak katılıyorsanız, doğru müzde ve doğru hareketleri seçmeniz önemlidir. Ayrıca jürinin dikkatini çekmek için orada olduğunda kısa sürede, en etkili ve en ilginç bir örneğe geçmek. Ne yazık ki jüri ilk kıyafet detayı ve bunun için bir sonraki Cosplay Republic yazısını beklemeniz gerekecek. Grup cosplayerlerinde ise en önemli detay, arkadaşlarınızla uyumlu olmaktır ve tabii ki en etkiliyi veya komik detayı öne çıkarmak önemlidir. Müzik seçiminizden tutun, karakterlerin diyalog veya dans hareketlerine (hangisini seçiyorsanız) her şey önemlidir.

Bir yanda bir yanda düzlemde yapının, yüzlerce cosplay grubu var, bu cosplayer grupları, yarışma kazanma veya unvanı



değiller. Onlar, sadece Star Wars veya sadece Assassin's Creed cosplayerleri yapıyorlar. Çeşitli filmlerin ön gösterimlerinde kendilerini sergiliyorlar veya belli etkinliklerde ön plana çıkıyorlar. Bazılarıncı düşündüğünü gibi sponsorluktan yoksun, tabii ki medki olarak destek alanlar mevcut ancak bu durumun olmaması iş olarak düşündürür.

Sankim bu konuya da açıklık gelmek lazım. Bazı cosplayerler haklı olarak belli işlerde ücret alırlar. Bu ücret, her film ve etkinlik koaleme göre farklı fiyatlandırılmaya sahiptir. Kimisi günlük ücret verir, kimisi saatlik, kimisi ise koalemin büyüklüğüne göre fiyatlandırma yapar. Eğer cosplayerınızı profesyonel olarak, bir çalışan gibi sayıyorsanız, o zaman koaleminizin de maksimum düzeyde beğenili olması gerekir. Kendiniz, işini yapın her şey gibi düşünebilirsiniz.

Cosplay gruplarını bazıları, kendilerine her şeyden önce sahipler. Bazıları hayran gruplarıdır, yani belli serilerle öne çıkarlar. Üçüncüleri

yenilebilecek en güzel örnek 501. Lajyon'dur (Lucasfilm onaylı). Lajyon'un amacı, kızıları güvence altına alarak, onları kızıları ve işlerini artırarak Star Wars filmlerini yenilemek, bu kostümleri kullanarak yarışmalar ve hayran kuruluşlarına yardım edip, gönüllü olarak görev yapmak. Lajyon'un amacı, her zaman medki ile beraber birkaç kuruluşun daha iletilmekte var olması. İnternet veya "ben" bu konuda olduğunuz zamanı, arkadaşlarınızla çalışabilirsiniz. Her kuruluşun (dünyanın her yanında) ve hayran grubunun farklı kuralları vardır. Bazıları filmdeki kostümleri maksimum benzerlik, bazıları ise kostümlerin modula el yapımı olması ister. Bazıları ise kızıları bildirir.

Cosplay, profesyonel olarak farklı, hayran kulübü konusunda farklı, hobi olarak farklı işlere sahiptir. İlin içinde belli film ve etkinlikler için veya ciddi emek harcayarak, kendinizi belli yarışma katılıyorsunuz, o zaman için hangi ekip, buna bağlı olarak sorumlulukların da artacaktır, sonuçta yetiğinize müddet paylaşırsanız genel olarak önemli değildir. Hobi, hayran kulübüne bağlı olmak, iş olarak yapmak ya.

Özünde cosplayer, işlenmeler için tek bir amaçla hizmet ediyor: müddet. Kimisi, hangi koaleme yapdığınız önemli değil, o koaleme severek paylaşırsanız ve edilebilirseniz, işte o zaman perçak bir cosplayer oluyorsunuz demektir. Ne demisler "ya da ya da yapın. Deneyin diye bir şey yok. Güç, edilebilir okun. Sonuçları için beni sosyal medyadan: CaydaDoğankaras veya Ceyda'den olarak ulaşabilir, olduğunuz zaman rehber edebilirsiniz. » Cayda Doğan Karas





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cenn

DLC terörü bitiyor mu?

Oyun severler olarak, artık hepimiz DLC terörünün farkındayızdır. Yeni bir oyun satın aldığımızda, onun artık "yarım" bir oyun olduğunu, ana oyuna verdiğimiz paradan sonra oyunun tüm içine enişmek için yd içinde yayınlanacak eklenti/görev paketlerine yeni DLC'lere yeniden para verip satın almak zorunda ka acağız mı biliyoruz.

10 yıl önceye kadar oyun firmaları böyle bir mantıkla karşımıza çıksalar, açık açık dayak yerlerdi. Ancak firmalar ulak ulak herkesi alıştırılar. Önce skinler, ekstra multiplayer haritalar vs. derken, bu amcılar artık biddiğimiz oyunun, oyunun yarasını DLC olarak satıyorlar.

Bir bakış açısına göre DLC, aslında ana oyuna eklenen ekstra içeriği olarak görülebilir. Ama örneğin, Dyng Light'in ana oyununu aldınız diyelim. Şehrin ortasından burasına koşturup durdunuz. Ama sonra sımaya başladınız. Bir de bakmışsınız yepyeni

bir hanta çıkmış, bu sefer onu almak için para oduyorsunuz. Aslında olması gereken, yapımının gücünün yettiği tüm içeriği, ana oyuna eklemesi ve tek seferde ücret almasıdır. Daha sonradan DLC'ler çıkacaksa, bunlar da ücretsiz olmalıdır. Çünkü biz bir oyunu satın alıyoruz ve etik olan, yapımının bize o oyunun tamamını ulaştırmasıdır. Tıcan kaleden bakınca, elbette şirketler hakkı görünüyor. Firma kendince bir sinema filmi mantığı ile, yeni bölümleri piyasaya sürü, yormuş gibi düşünüyor ama gerçekte, oyun dünyası ile sinema dünyası aynı değil. Video oyun severleri çoğunlukta küçük çocuklar ve gençler.. Onları "oyundan bir iki ayda sıkılan, sonra yeni heyecan bulmak için DLC satın alsın" diye "kandırmak" hiç etik bir hareket değil. Ubisoft, şimdi bu mantığı dikkate alarak artık oyunun oykusune, oynanışına etki edecek DLC'leri ücretsiz olarak yayınlacağını duyur

du. Yani artık oyulde yeni hanta ar görmek, yeni düşmanlar görmek için DLC'lere para vermeyeceğiz. Ubisoft sadece karakterini kışe-ileştirmek isteyenlere, oyunun gıdışatına etki etmeyen makyaj DLC'leri satacak. Bu kafenin, tüm oyun yapımını arasında yaygınlaşmasını umuyoruz. Oyun yapımcıları, genç oyuncuları, yollanacak kaz olarak değil de, uzun yıllar boyunca onların oyunlarını alıp oynayacak arkadaşları olarak görmeye başlarsa, eminim uzun vadede daha kazançlı çıkacaklar. Zira ben artık çoğu oyunu satın almayı, merak edip incelemeyi bile bıraktım çünkü biliyorum ki, oyunun tam da en güzel yerinde hevesim kursağımda kalacak ve sonra e-maile kutuma bir tek "Düşecek" "Oyunu beğendiysem şimdi yeni bölümü yayınlıyoruz, 30 dolar ver, hemen oynamaya başla".

Bu reziliği görünce 30 doları vereyim hayatımdan çıkıp gidecek, demek istiyorum. ■





Yer Etkisi Kürşat Zaman

Ölü doğan konsol katili...

Şimdi söylemesi garip geliyor ancak Steam ile tanışalı on seneden fazla olmuş, hatta durum, size nasıl tanıştığımı anlatarak başlayayım. Oyunların CD'de satılmaya devam edildiği zamanlardı ve ben yeni aldığım ama hiç memnun olmadığım GeForce FX 5700 ekran kartım beklediğim kadar iyi bir fiyatta okutulmuş, üzerine çok az para ekleyerek bir HIS Excalibur Radeon 9600 XT almıştım. Marka tercihini yapmamda en büyük unsur ise HIS markası ekran kartının yanında o sıralarda öüp ölüp dirildik mi? Half Life 2'nin de hediye ediliyor olmasıydı. Sonra kartı açtım ve çinden beklediğim oyun CD'leri yerine oyunun Steam kodu çıkınca çıldırıp, o zamanın en büyük forumlarında firmaya ve talebim için verdiklerime yazdım. Öyle ya, Steam de neyin nesidi?

Bugün halen müteşekkirim, firma beni Mac diyekende bu unan ofislerine çağırıp, Steam'den oyunu indirmeyi ve disk halinde bana vermemi teklif etti. Böylece 128KB

ADSL ile günler sürebilecek bir indirme maratonuna tetel geçip, Steam'deki ilk oyunuma kavuşmuştum. Şimdi bu sayı yüzler ile ifade ediliyor ve her indirmede çıldırıp bir şeyler satın almaya devam ediyorum, biliyorum, çoğunuzda da durum aynen bu şekilde. Halyle, Valve de Steam'in artık tek başına bir platform olarak da hayatta kalabileceğini fark etti ve açık kaynak kodlu ve Steam OS bazlı bir oyun konsolu olma amacını güden Steam makinesini duyuruldu.

Düşünsenize, sadece bir konsol satın alıyorsunuz ve ilk gün satın alınmış yüzlerce oyun içinde sızı bekliyorsunuz. Ne kadar harika bir fikir değil mi? İlk günlerde gerçekten de öyleydi ve kendi adıma "Acaba konsollar altı eden yine PC tabanlı bir makine mi olacak?" diye düşünmedim değil. Derken Alienware gibi donanım üreticilerinin de aralarında bulunduğunu modeller birbirini kovaladı ve bu heyecan ürünleri fiyatları açıklanana kadar da devam etti. Sonra da sessizce evlerimize dağıldık. Pek

ne olmuştu? Aslında beklenmedik hiçbir şey yoktu, tüm veriler iki günden itibaren ortadaydı ancak fikir bizim ne kadar heyecanlandırıyorsa artık gözlerimize sel çekmiş, bu konseptin başarısızlığa mahkum olduğunu görememiştik. Öncelikle, PC kadar güçlü, bir konsol olmayı vadeden ürün, konsollara göre en az iki kat daha pahalıydı. Lstel x bu fiyat düzeyi sadece giriş seviyesi. Steam makinesinde geçerliydi. Ayrıca benzer fiyat düzeyini paylaştığı oyun bilgisayarlarına göre çok daha kısıtlıydı, konsollara göre ise çok daha pahalıydı. Valve asla resmi rakamları paylaşmasa da, ilk yayın ardından yeni Steam makinesinde duyuru alınmazlarsa da durumu özetliyordu, zaten, ürün ölü doğmuştu. Aradan geçen bir yıldan ve sadece 500.000 adet satıştan sonra diyebiliriz ki, ürün PC oyuncularının aklını çemeden, bu konsollara da sadece "egzotik" bir alternatif olabilir. Elde taşınabilir Steam makinesini bunu ne kadar değiştirebilecek, göreceğiz ■





Bir Sonraki Dünya Entegre Oyun

Oyunlarda varoluş

Üretilen ilk oyundan bugüne kadar geçen süreçte "oyun" kavramı birçok açıdan değişti, yeniden yorumlandı. Bugün Pong'u açıp oynadığınızda size yaşadığınız hislerle Battelle'deki durum bir noktaya kadar benzer olsa da, günün sonunda bambaşka hazlar aldığınız göreceksiniz. Bu durumun birçok sebebi var. En önemlisi sebep Pong ya da FPS kamerası açısına gelinceye kadar üretilen oyunların, detaydan ziyade eğlenceye yönelik o malarından kaynaklı. 80'li yılların ortalarına kadar üretilen oyunlar genelde "daha gerçekçi" olmaktan ziyade, daha eğlenceli ve farklı olma yolunda koşulluyorlardı zira "gerçekçi" olmak diye bir derd yoktu. Tabii aynı dönem üretilen ilk VR modelleri bu durumu

bambaşka bir noktaya getiriyordu ama onlar da oyunlar için tasarlanmamıştı. Bir diğer farklılık, bu dönem oyun oynayanların büyük çoğunluğunu çocukların oluşturmasıydı. Yetişkinlerin ve çocukların günümüzdeki gibi aynı oyunu oynadığı ve başından kalkmadığı bir dünya yoktu. Son olarak oyun geliştirmek bir anlamda bilinmeye yolculuktu. Az miktarda firma ve geliştirici bulunuyordu. Birçok insan da oyun geliştirmenin nasıl bir serüven olduğunu bilmediğinden bu işe bulaşmıyordu. Fakat zaman değişti. Bugün birbirinden farklı birçok oyun firması, birbirinden farklı birçok oyun ile karşımıza çıkıyor. Oyun türleri artık kemikleşti ve oyundan önce türü seçen bir

son kullanıcı kitlesi ortaya çıktı. Bunlardan daha da önemlisi ise, oyunlar günümüzde eskiden olduğu gibi eğlence odaklı mı yoksa rekabet odaklı mı işte onu hep beraber sorgulamamız gerektiğini düşünüyoruz. Eskiden kötü internet bağlantısı ve de oyuncuların sınırlı multi-player kapasitesi yüzünden rekabetçi bir oyun deneyimi yaşamak pek mümkün değildi ama günümüzde rekabet her yerde. Hatta bırakın multi-player oyunları, tek kişilik oyunların bile ne kadar iyi oynandığı ile ilgili çok fantastik bir ağ var. Pek, bu algıyı ne yaratıyor? Ciyne göre, oyunlar artık tipki gerçek dünyada olduğu gibi sanal dünyada da var olma peşinde. Bu varoluş sadece WoW'da yarattıkları karakterin eşya seviyesine ya da oyuncunun ne kadar iyi Tank, DPS ya da Healer olduğu ile ilgili değil, direk olarak oyunu nasıl oynadığı ile alakalı. Bu noktada oyuncuların birbirini yarışladığı ve günün sonunda en "casual" oyuncunun bile daha iyi oynamak için ter döktüğü eğlenceden ziyade eziyete dönüşen lara, bir yapı ile karşılaşıyoruz. Bu durum da kendisini rekabetçi oyunlarda çok daha acımasız şekilde gösteriyor. Özellikle Counter Strike, StarCraft 2 gibi büyük ilgi alan oyunları, "casual" oyuncular için artık oynamayın ama sıklıkla seyredilen oyunlara dönüşmüş durumdadır. Bir zamanlar internet cafe'ye gidip, sadece eğlenmek için oynanan bu oyunlara, sanal âlemde farklı bir varoluşun peşinde olanlar yüzünden dokunamıyor olmak gerçekten can sıkıcı. Günün sonunda oynadığımız tüm oyunlardan daha çok keyif almamız gerektiğini düşünüyoruz. Bu iş profesyonel anlamda yapanlara zaten saygımız sonsuz ama genel geçer oyuncunun bir an evvel bu ciddi yetten çıkmaz ve resmi evrak işi yapıyor gibi gözükmemek, işin eğlenceyi kısmına doğru ilerlemeler, sanayim tüm sektörün hayrına olacaktır ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com ✉ ErtknByndR

Birikmişler...

Oyunların hayatımızın büyük bölümünü kapladığı doğrudur. Bazen tek bir oyuna kilitlenip kalırsınız ama onun da söneceği bir yer illaki vardır. Bazen elimizde oynamak istediğimiz hiç oyun kalmaz, bunalıma gireriz. Bazen de o kadar çok oyun birikir ki hangisini oynayacağımızı şaşırır, bir onu, bir diğerini oynadık derken hikayelerini bile birbirine karıştırırız. Şu aralar elimde oynamak istediğim o kadar çok oyun var ki nereden başlayacağımı bilemiyorum. Birikmişlerin ağırlığı bindi üstüme resmen. Hani öyle oynanıp bir kenara bırakılacak türden değil ki bitirip rahatlaysayım. Ne olduysa WoW'u Legion'un piyasaya gülle gibi düşmesiyle başladı. Şöyle güzel olmuş, böyle efsane olmuş diye diye sonunda yine beni WoW evrenine çekmeyi başardılar. Neyse ki kısa sürede o büyük açlığı doyuracak kadar oynadım kendisini ve şu anda nadasa çekilmiş vaziyette.

WoW'u hafifletmişken, Skyrim'in PS4'e düşüşü geldi çatı. (İncelemesini iç sayfalarda bulabilirsiniz.) Zaten Skyrim evrenine girişim gecikmiş, PC'deki serüvenim epey ilerlemişken, bu lezzeti konsolda tatmam gerektiği gerçeğine direnemeyip saldım kendimi Skyrim topraklarına. Yine bir Wood Elf, yine bir Archer ve daha Whiterun'a adımımı yeni attım, siz düşünün.

Birikmişlerin arasında yoluna en istikrarlı devam eden oyun, Assassin's Creed: Syndicate oldu. Geçen aylarda PSN indirimiyle kadroya dahil olan Syndicate'i öyle kolay kolay bir kenara atmaya hiç niyetim yok. Londra'nın her köşesini didik didik ederek ilerliyorum yoluma. Bunun en büyük sebebini de Unity rezaletinden sonra adam akıllı, oynanabilir bir Assassin's Creed bulmuş olmama bağlıyorum.

Bitti mi? Hayır! Birikmişler diyoruz, birkaç

oyunla biter mi? Hala ağır tadyıla, şöyle sakin kafayla oynanmayı bekleyen bir Rise of the Tomb Raider macerası var beklemede duran. Oyunu inceleyecek kadar oynamış olsam da her şeye baştan başlatıp, zorluk seviyesini bir tık yükseltip, Lara'yla maceradan maceraya koşmak için can atıyorum. Eğer bunu da hakkıyla yapabilirim, sırayı Bloshock Collection alacak. Yanlış olmasın, her 3 oyunu da layıkıyla oynayıp bitirdim vakti zamanında. Ama yine her üçünü, yine zorluk seviyesini bir tık yukarı alarak tekrar bir oynayasım var. Ve daha saymadıklarım...

Hal böyle olunca, tüm sevdiğilerimi birer oyun serisi halinde ve en az Hard zorluk seviyesinde, bir YouTube kanalında toplamak için plan yaptım. Uzun vadeli bir plan ama kayıllı olacak gibi görünüyor. Tabii önce nereden başlayacağımıza karar vermem lazım. Bana biri el atсын, mavi ekran vermek üzereyim! ■



NEXT LEVEL



Steep

"Biraz da serüveni yaşamak" demişti büyük san Ahmet Telli. Steep de bizi aşılmaz gözüken dağlara götürüyor; incelik havayı, çöğürleri, ze çekmemiz için

#240

1 Ocak'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

goodreads
★★★★★

amazon
★★★★★

KAN YEMİNİ

BRIAN MCCLELLAN

KRALLARIN ÇAĞI
SONA ERDİ...

...VE BU SONU
BEN GETİRDİM.



“Yaratıcı bir büyü sistemi,
soluk soluğa bir kurgu,
ilgi çekici bir dünya.”

—BRANDON SANDERSON

“Epik fantaziye barut kokulu
bir hava getiriyor.”

—ANTHONY RYAN



www.ithaki.com.tr
İnternet satış: www.ilkokta.com

twitter.com/ithakiyayinlar
facebook.com/ithakiyayin

Genel Dağıtım

PUNT

Hızlı depola, güvenli sakla.*
Boyutu küçük, hafızası büyük.



SAMSUNG TAŞINABİLİR SSD T3

*Güvenlik, AES256 şifreleme yöntemiyle sağlanmaktadır.

SAMSUNG